Atributos

Cuando uno elige a su personaje, debe saber que éste posee ciertas características físicas y mentales. Las mismas le sirven para realizar diversas acciones, tales como levantar algo o resolver un acertijo. Todo lo que intente realizar el individuo se basará en sus atributos básicos, y depende de cuán poderosos sean éstos si se tendrá éxito o no. Algunos le darán beneficios, mientras que otros provocarán debilidades en él.
Las seis habilidades principales para un personaje se traducen a la Fuerza (F), Resistencia (R), Agilidad (A), Percepción (P), Liderazgo (L) e Inteligencia (I). Cada una de estas se ven modificadas por la raza a la que pertenece la criatura, su profesión, edad, etc.
Para determinar el poder de cada atributo es necesario hacer una tirada con 3D6 y luego, al resultado de la suma final de estos tres dados, nuevamente sumarle 2 puntos adicionales. Por ejemplo, en una tirada de 3D6, el número en cada dado fue de 3. 6 y 5: al sumarlos forman 14, y nuevamente, a este resultado, agregarle +2, por lo tanto, el desenlace de la tirada es de 16. Los cálculos que recorren esta tirada de dados deambulan entre el 5 y el 20, llendo desde un personaje paupérrimo hasta uno invencible. Ejecutar dicho procedimiento seis veces, al tener todos los chequeos hechos, se debe elegir cuál corresponde a cada atributo.
Suerte: Cada vez que un jugador obtenga los tres números iguales en el resultado del 3D6 (ignorando el modificador de +2), por ejemplo, los tres números son 4, o los tres números son 1, automáticamente transformará su tirada en el número máximo, o sea: 20.
A continuación se dará una breve definición de lo que aporta cada uno de estos atributos:

Fuerza (F): Es la musculatura del personaje, y afecta a las acciones en que debe aplicarse la fuerza (levantar peso, desgarrar algo). Esta tirada es la que mayor predomina entre los guerreros, necesaria para aplicar golpes mortales durante una batalla y para cargar consigo los equipos más pesados. Todo chequeo para correr, levantar algo, romper o nadar requiere un control de (F).
En este atributo se basa el Ataque y modificador al daño.
En la tabla de (F) se indican los modificadores que dicho atributo modifica en el juego.

Fuerza (F)	Modificadores
1	• -2 a Ataque y –5 al daño.
2	• -2 a Ataque y –4 al daño.
3	• -1 a Ataque y –4 al daño.
4	• -1 a Ataque y –3 al daño.
5	• -2 al daño.
6	• -1 al daño.
7-15	No hay cambios.
16 o más	• Por cada punto de (F) que tenga el personaje, a partir de 16 (inclusive), inflingirá 1 PG extra cuando efectúe un ataque en combate cuerpo a cuerpo.
18 o más	• Por cada punto de (F) que tenga el personaje, a partir de 18 (inclusive), no sólo efectuará PG adicionales, sino que también obtendrá +1 a su Ataque.

Resistencia (R): Es la capacidad para aguantar el dolor y daño físico, sistema inmunológico, el cansancio, etc. Todas las categorías de personajes necesitan una buena tirada de (R), independientemente de cuál sea su forma de juego, es sin duda uno de los atributos más importantes.
En este atributo se basan los PG del personaje, la recuperación de PG al descansar, los PC y la tirada de (R) contra golpes críticos.
Todo chequeo para retener la respiración, caminatas prolongadas, protegerse contra enfermedades, altas y bajas temperaturas y esfuerzos excesivos requiere un control de (R).

Resistencia (R)	Modificadores
1	• -6 a los PG. • -3 a los PC.
2	• -5 a los PG. • -2 a los PC.
3	• -4 a los PG. • -2 a los PC.
4	• -3 a los PG. • -1 a los PC.
5	• -2 a los PG. • -1 a los PC.
6	• -1 a los PG.
7-12	No hay cambios.
13 o más	• Por cada punto de (R) que posea el personaje, a partir de 13 (inclusive), obtendrá 1 PG adicional. • Por cada punto de (R) que posea el personaje, a partir de 13 (inclusive), obtendrá 1 PC adicional • Por cada punto de (R) que posea el personaje, a partir de 13 (inclusive) curará 1 PG adicional cuando descanse ocho horas.

Agilidad (A): La destreza para mantener el equilibrio, esquivar y realizar acciones que requieran el uso de velocidad y coordinación muscular. La agilidad es ideal para todo aquel basado en la rapidez de movimientos y estilos marciales.
En la (A) se basa la tirada de Disparos del personaje, Defensa e Iniciativa.
Todo chequeo para trepar hacia algún lugar, moverse con sigilo, saltar, cabalgar, intentos de contorción y esconderse requiere un control de (A).

Agilidad (A)	Modificadores
1	• Se penalizará en 5 la Iniciativa. • -4 al Defensa y Disparos. • -4 a la Ar.
2	• Se penalizará en 5 la Iniciativa. • -3 al Defensa y Disparos. • -3 a la Ar.
3	• Se penalizará en 4 la Iniciativa. • -3 al Defensa y Disparos. • -3 a la Ar.
4	• Se penalizará en 4 la Iniciativa. • -2 al Defensa y Disparos. • -2 a la Ar.
5	• Se penalizará en 2 la Iniciativa. • -2 al Defensa y Disparos. • -2 a la Ar.
6	• Se penalizará en 1 la Iniciativa. • -1 al Defensa y Disparos. • -1 a la Ar.
7-12	No hay cambios.
13 o más	• Por cada dos puntos de (A), a partir de 13 (inclusive), se obtendrá una bonificación de 1 a la Iniciativa.
15 o más	• Por cada tres puntos de (A), a partir de 15 (inclusive), se obtendrá +1 al Defensa.
17	• Con ese número de (A), el personaje podrá emplear una Defensa adicional sin gastar acción alguna en el turno. Tal destreza se penalizará en 1 por nivel que sea el rival. Con (A) 20 y 23 se obtendrá dos veces más esta gran habilidad.
18 o más	• Por cada punto de (A), a partir de 18 (inclusive), se obtendrá +1 a Disparos.

Percepción (P): Se refiere a la capacidad para captar y descubrir, de encontrar el origen de los más pequeños ruidos o movimientos. Alguien que ha llevado una vida solitaria o que ha residido en los bosques por largo tiempo será susceptible al menor de los detalles. Es una tirada básica para sacerdotes y personajes cuyo sentido común e intuición deben ser elevados.
En la (P) se basa la tirada Detectar magia y las siguientes habilidades: Observación, Sospecha, Orientación, Clima/Terrenos, Rastreo, Alerta, Detectar ruidos y Detectar trampas.

Percepción (P)	Modificadores
1-3	• -2 a Detectar Magia.
4-6	• -1 a Detectar Magia.
7-12	No hay cambios.
13 o más	• Por cada punto de (P), a partir de 13 inclusive, el personaje obtiene 1 punto extra de ventajas a nivel 1. • Por cada tres puntos de (P) que posea el personaje, a partir de 13 (inclusive), obtendrá +1 a Detectar Magia

Liderazgo (L): Es el tipo de carácter que posee un personaje, que va desde la valentía, la fuerza de voluntad, etc. Los guerreros más importantes, sacerdotes de mayor voluntad, hechiceros de prestigio y líderes de masas siempre cuentan con un elevado (L).
En el (L) se basan los PF del personaje, Concentración y las siguientes habilidades: Intimidar, Hablar a masas, Valentía y Negociar/Rogar.

Liderazgo (L)	Modificadores
1-3	• Se tendrá –2 a Concentración.
4-6	• Se tendrá –1 a Concentración.
7-12	No hay cambios.
13 o más	• Por cada punto de (L) que tenga el personaje, a partir de 13 (inclusive), se obtendrán 2 PF adicionales. • Cada dos puntos de (L), a partir de 13 inclusive, el personaje bonifica en 1 su tirada de Belleza.
16 o más	• Por cada punto de (L) que posea el personaje, a partir de 16 (inclusive), obtendrá +1 en su Concentración.

Inteligencia (I): La capacidad de resolver acertijos o enigmas que requieran de la velocidad mental del individuo, la habilidad para sobrevivir en difíciles condiciones, la facilidad para adquirir conocimientos, etc. La (I) es indispensable para ladrones, hechiceros y demás personajes cuyo poder no está en las aptitudes físicas.
La (I) determina los PM y puntos de pericia del personaje.

Inteligencia (I)	Modificadores
1	• El personaje penalizará en 6 su Iniciativa a la hora de lanzar Conjuros. • Se tendrá –3 a Concentración.
2	• El personaje penalizará en 5 su Iniciativa a la hora de lanzar Conjuros. • Se tendrá –2 a Concentración.
3	• El personaje penalizará en 4 su Iniciativa a la hora de lanzar Conjuros. • Se tendrá –2 a Concentración.
4	• El personaje penalizará en 3 su Iniciativa a la hora de lanzar Conjuros. • Se tendrá –1 a Concentración.
5	• El personaje penalizará en 2 su Iniciativa a la hora de lanzar Conjuros. • Se tendrá –1 a Concentración.
6	• El personaje penalizará en 1 su Iniciativa a la hora de lanzar Conjuros.
7-12	No hay cambios.

13 o más	• Por cada punto de (I) que tenga el personaje, a partir de 13 (inclusive), se obtendrán 2 PM adicionales. • Por cada punto de (I) que tenga el personaje, a partir de 13 (inclusive), se obtendrá 1 punto extra para distribuir entre las pericias.

El poder de cada atributo

Anteriormente se describieron los modificadores que cada atributo otorga a lo largo del juego, con el transcurrir de las reglas se explicará en qué consta cada término. Sin embargo, es difícil en la teoría imaginarse qué ventajas arrastra cada característica del personaje, por ello, una ayuda para entenderlos mejor:

Un personaje con mucha Fuerza (F): Un bárbaro de elevada musculatura es capaz de destruir a sus oponentes causando golpes mortales, el simple poder de sus impactos puede deshacer los órganos y huesos de un individuo en poco tiempo. Por otro lado, este personaje estará adaptado para llevar una existencia acelerada, con carreras a gran velocidad, cargando consigo enormes armas o los cuerpos de sus presas, también podrá nadar en bravas corrientes o desempañarse en trabajos forzados.

Un personaje con mucha Resistencia (R): Un enano suele tener una contextura física superior al resto de los otros seres pensantes, es por ello que es ideal para combatir durante mucho tiempo vistiendo la coraza más pesada y gruesa que hace famoso a sus reino. Por otro lado, su robusta complexión, le facilita la supervivencia ante ofensivas mortales o incluso soportar mejor los dolores más terribles. No es común que un enano se enferme, por lo general, sus vidas son longevas y mueren por su elevada edad o a causa de una herida mortal, pero es raro que fallezca por alguna infección o mala salud.

Un personaje con mucha Agilidad (A): Un asesino entrenado en las artes más oscuras acompaña sus trucos de la mano del más alto dominio de movimientos. Su destreza para ocultarse en la noche no tiene comparación, éste se escabulle por los recodos menos imaginables, sus pasos no pueden escucharse ni por el oído más agudo. Las paredes más empinadas no son obstáculo para sus rápidos miembros, mientras que los lugares inaccesibles para muchos equivalen a puertas abiertas en el caso de este experto marcial. Por último, sus rápidos movimientos se transforman en la puntería y coordinación mortales para manipular sus ballestas envenenadas.

Un personaje con mucha Percepción (P): Tras la terrible herida que sufrió Arbon en sus ojos, sus enemigos dejaron de perseguirle. Abandonado a oscuras en esa desolada cueva estaban seguros que ya nunca podrá revelar lo que había descubierto, no obstante, el cegado espía no pensaba quedarse sentado entre esas frías rocas. Tapando sus sangrantes ojos con trozos de tela comenzó a tantear en la oscuridad, al poco tiempo de caminar sintió una fresca brisa de aire proveniente del norte, lo que equivalía a que debía de haber una salida en aquella dirección. Mientras avanzaba a ciegas escuchó el fluir de un arroyo entre unas rocas, eso le advirtió que debía alejarse de allí, ya que sus perseguidores lo habían sorprendido en las proximidades del afluyente. Continuó su recorrido mientras se guiaba por la brisa de aire, con cautela se detenía a recobrar fuerzas y ajustar sus vendajes, de pronto, sintió el olor de madera quemada, su campamento no podía estar lejos, ya que éste lo había abandonado hace menos de media hora.

Un personaje con mucho Liderazgo (L): Todo mercenario se ganó la vida de joven luchando y aceptando dinero por trabajos que muchos no se animaban a hacer por sí mismos. Sin embargo, cuando un caza recompensas se retira de su trabajo y se haya entrado en años, su poder no se encuentra más en su espada, sino es su lengua. La mayoría de los capitanes que dirigen grandes regimientos fueron antiguamente mercenarios a sueldo, pero llegaron a lo que hoy son debido a sus proezas y victorias. A la hora de inspirar a sus soldados para que le sigan, el oficial debe brindarles valor, demostrarles lo rudo que es, su carisma ante otros capitanes y forjar su propio respeto. Luego de captar la atención de todas las masas y de avivar los corazones, sus hombres le seguirán con fidelidad y determinación.

Un personaje con mucha Inteligencia (I): Koogan siempre confió en su hermano, y aunque nunca lo perdonó por unirse a los hechiceros del norte, seguía siendo su mano derecha, sobre todo en este momento, donde sus dotes como mago le salvarían el pellejo:

-Y bien, se acercan- aseguró Koogan mientras tragaba mucha saliva-. No se cuántos serán, pero estoy seguro de que hasta aquí llegamos.

-Son aproximadamente treinta, y llegarán en menos de tres minutos- agregó fríamente Mickan al contemplar el desesperanzado rostro de su hermano-. Creo que hay una forma de que podamos librarnos de ellos y al mismo tiempo continuar con nuestro recorrido. Ellos llegarán y nos divisaran desde una posición elevada debido a que estarán sobre la muralla, ahí es cuando deberemos actuar.

-Pero, ¿de qué hablas?- interrogó escéptico el guerrero-. Estamos acorralados frente a una pared de cascotes y los guardias están a punto de llegar sobre nuestras cabezas, ¿qué podremos hacer desde aquí abajo mientras ellos estén allí arriba?
-Puedo lanzarles una bola de fuego, eso acabaría con los soldados, derribaría la muralla y nos dejaría el paso libre para continuar huyendo.
Koogan lo contempló extrañado y dijo: creí que ya no tenías fuerzas para seguir lanzando conjuros.
-Sé administrar mi magia para cada obstáculo distinto, y recuerda que entrené con los mejores maestros del norte. Tú sigue esperando a los guardias con tu espada, que yo abriré las puertas hacia la escapatoria.

Modificación a los atributos

En caso de que el personaje sufra una modificación positiva o negativa a algunos de sus atributos, estos alterarán instantáneamente todas las habilidades, pericias y resultados que necesiten para ejecutar una acción. Por ejemplo: un ogro curioso encuentra en una cueva abandonada una botella cerrada que contiene un líquido verde. Al olfatear la sustancia y hallarla sabrosa, la bebe sin saber que en realidad se trata de una poción mágica capaz de bonificar en 6 sus puntos de (I) de forma permanente.
Este ogro poseía 8 en su tirada de (I), y con dicho resultado no obtenía ningún bonificador, pero ahora, con 6 puntos adicionales, su (I) pasa a ser 14, por lo que mejorará todas sus habilidades en +6 y obtendrá 2 puntos extras de pericia en todos los niveles (de ser un hechicero también hubiese aumentado sus PM en todos los niveles).
He aquí otro ejemplo: un hechicero se halla luchando contra un terrible guerrero orco, y al parecer, éste se ve protegido por algún tipo de campo que repele la magia. Para detenerle, el conjurador tendrá que hacerle frente en combate cuerpo a cuerpo, y para ello utiliza su conjuro Articulaciones de granito, cuyo efecto aumenta en 2 sus puntos de (F) por cada nivel impar que éste sea. El agredido posee (F) 12, y al ser nivel 7, su fuerza se bonifica 8 puntos, por lo tanto, 12 + 8 = 20. La (F) del mago le bonifica en +3 el Ataque y 5 su modificador al daño hasta que Articulaciones de granito sea disipado.

Habilidades

Todos los personajes comienzan con un valor de 8 en el D20 para determinar si tienen éxito o no en su chequeo. Con el correr de los niveles, encantamientos, objetos mágicos y diversos modificadores dicho control puede verse mejorado o empeorado.

Adular (L): Esta habilidad se utiliza para intentar halagar o quedar bien con alguien ya sea elogiándole una acción bien echa, destacar alguna virtud de esa persona o para ser un "lamebotas".
Alerta (P): Aquel que pase un chequeo de alerta no tendrá penalizador alguno cuando es sorprendido, por lo que tendrá la capacidad de reaccionar velozmente ante cualquier intento de emboscada. Es importante recordar que una persona cuyo chequeo de Alerta falló tendrá -5 en sus tiradas de Defensa, además no podrá realizar ninguna acción hasta que comience el turno de combate. Si un oponente utiliza exitosamente la pericia Sorprender, la víctima no podrá chequear Alerta.
Clima/Terrenos (P): Con esta habilidad se puede saber cómo se presentará el clima durante los días venideros o información específica sobre cierto tipos de climas. También se tendrá información sobre determinados tipos de rocas, metales, minerales, composición de los mismos, etc.
Detectar ruidos (P): Con dicha habilidad el personaje escucha ruidos o sonidos que normalmente pasarían desapercibidos, como gente murmurando en voz baja, moviéndose sigilosamente o dando pasos detrás de una puerta.
Detectar trampas (P): Este chequeo permite hallar trampas y mecanismos ocultos que todavía no han sido activados, aunque para desactivarlos habrá que utilizar la pericia Desactivar mecanismos.
Hablar a masas (L): Determinado control se emplea para obtener la atención plena de dos o más personas capaces de oír o escuchar. Es ideal para dar discursos, sermones o subir la moral de un contingente.
Intimidar (L): El personaje amedrenta a otro ya sea con insultos, amenazas, lenguaje corporal o extorsiones. La víctima podrá defenderse del sometimiento si se opone con una tirada de Valentía, el que obtenga mejores resultados será el que se imponga sobre el otro.
Un objetivo intimidado puede revelar información valiosa o incluso someterse a diversas querellas. Esta habilidad también puede utilizarse con monstruos y animales, aunque no sirve contra criaturas inmunes a la psicología ni durante un combate.
Negociar/Rogar (L): Esta curiosa habilidad permite al personaje convencer a otros que le presten una ayuda, resolver una situación donde diferentes bandos no pueden llegar a un acuerdo, un ruego, o quizás regatear el

precio de un arma o cierto equipo. Se puede invocar a la lástima o compasión de alguien, ya sea suplicando, mendigando, llorando, etc. Para saber el resultado de dicha tirada habrá que hacer una diferencia de Negociar/Rogar con la persona que se intenta convencer.
Esta tirada debe ejecutarse usando el sentido común, dentro un contexto "adecuado", aquel que esté desconfiado del PJ o no esté con ánimos de ayudar podrá negarse si considera desubicada la petición en cuestión. Negociar/Rogar podrá ayudar sutilmente en una situación política, burocrática, etc., pero de ninguna manera definirá dicho escenario, lo más importante siempre será el punto de vista que exponga el personaje y sus diferentes argumentos.
Otros ejemplos de cómo tan útil tirada:

Pedir prestada una pequeña suma de dinero o asilo por una noche
Obtener un objeto a menor costo (un chequeo exitoso reduce en un 10% cualquier precio)
Defender a una persona de un oficial que intenta reprenderla o disminuir un castigo

Observación (P): Un personaje capta detalles ínfimos que pasarían desapercibidos para la mirada común, tales como saber cuando alguien está nervioso o ansioso, notar que una sombra se movió tras una puerta, observar que alguien mira de reojo a otra persona y demás.
Orientación (P): La tirada exitosa de Orientación deja encontrar fácilmente cualquiera de los cuatro puntos cardinales, ya sea guiándose por las estrellas, la dirección del viento, siguiendo los propios instintos, etc.
Rastreo (P): Al tener éxito en este control se hallan huellas en el piso, rastros de alguna sustancia o el camino hacia el escondite de alguien que esté oculto.
Es importante aclarar que mientras se quiera pasar desapercibido no se podrá correr.
Sospecha (P): Se podrá leer a la perfección los labios de alguien que se esté observando, también se entenderá todo tipo de lenguajes o señas secretas utilizadas para que otras personas no sepan de qué se está hablando, también se podrán hallar frases ocultas o con doble sentido dentro de un texto confuso.
Valentía (L): Esta tirada deja que el personaje no se acobarde ante ninguna situación, ya sea por una intimidación, un control de Miedo o Terror. Se chequea cuando alguien quiere amedrentar al personaje y hacerlo titubear. Dicha habilidad es vital en algunas situaciones psicológicas, a continuación se muestra cómo ejecutar la tirada de Valentía en distintos momentos.

Contra una tirada ordinaria de Intimidar se utiliza Valentía base.
Contra una situación riesgosa (como el vértigo en un precipicio o saltar un pozo muy extenso) se utiliza Valentía base.
Contra criaturas o conjuros que causen Miedo Valentía se penaliza en 2
Contra criaturas o conjuros que causen Terror Valentía se penaliza en 5

Tabla de Opuestos:
En dicha tabla se muestran las habilidades que necesitan de un chequeo opuesto (por parte del oponente) para ejecutarse o contrarrestarse.

Habilidad	Opuesto
Adular	Observación
Intimidar	Valentía
Negociar/Rogar	Negociar/Rogar
Chequeos de (A) para esconderse o moverse con sigilo	Chequeo de (P)
Correr o perseguir: Tirar (F) o (A), lo que más convenga.	Correr o huir: Tirar (F) o (A), lo que más convenga.
Persecución a caballo: Tirar (A) o (I), lo que más convenga.	Huir a Caballo: Tirar (A) o (I), lo que más convenga.
Sujetar a un individuo: Tirar (F)	Soltarse (F): Este chequeo no consume acción en el turno.
Nadar: Tirar (F) o (A), lo que más convenga.	Nadar: Tirar

Razas y Modificadores

Todos los pueblos que posean la facultad de hablar, razonar y conformen algún tipo de cultura es denominada una raza "pensante". Entre las mismas, aquellas más comunes, o más conocidas son los humanos, los altos elfos, elfos silvanos, elfos oscuros, elfos marinos, duendes, enanos de las montañas y enanos de las llanuras. Hay otros seres que también se denominan "pensantes", tales como ogros y pieles verdes, pero se hallan muy alejados de los reinos civilizados y es realmente muy difícil encontrarlos a todos juntos en un mismo lugar. De todos modos, las leyendas cuentan que existen otros pueblos aún no descubiertos en algunos puntos distantes del mapa, pero hasta ahora solamente se han tratado de cuentos de fantasía.
Los jugadores deberán elegir una raza para crear a su personaje, ya sea humano, algún tipo de elfo, semielfo, duende, enano u ogro. En dicho caso, cada pueblo posee diferentes fortalezas y puntos débiles, tales cualidades

los conforman como mejores guerreros, mejores bribones, etc. Sea como sea, todas las razas son fuertes en todo, sólo que algunas se destacan más que otras.
Los modificadores con los que cuenta cada pueblo van guiando al jugador cuando éste desea confeccionar a su personaje, ya sea en los aspectos físicos como mentales (actitudes, prejuicios, creencias y demás), sin embargo, es importante aclarar que siempre existen las excepciones, por lo tanto, el personaje creado no debe ser sí o sí como lo indica el manual, sino como uno prefiera. A la hora de seleccionar un pueblo al cual pertenecer, habrá que modificar la hoja de personaje como la raza escogida lo indique.
Más adelante se pasará a describir cada pueblo y los diferentes tipos o subdivisiones del mismo. Es importante aclarar que muchas razas poseen diferentes linajes que se han ido expandiendo a lo largo de todo Kalaguand, conformando así diversas naciones (el mejor ejemplo para ello son los humanos y los elfos).

Humanos:
En la actualidad es la raza principal que habita a lo largo de todas las Tierras Inmortales. Su fácil adaptación, y una versatilidad increíble, permitieron a esta gente colonizar todos los puntos cardinales.
Habiendo bajado de los árboles hace unos 6000 años, los elfos rápidamente los educaron y transformaron en gente civilizada que rápidamente aprendió a leer, cultivar, y gradualmente hasta edificar sus propias ciudades. Pudiendo transmitir todo el conocimiento que adquirían a las nuevas generaciones, no tardaron en ser una versión apenas menos civilizada que sus maestros.
Se dice que cuando los elfos tuvieron que abandonar Kalaguand, hace ya unos 2000 años, los humanos entraron en una época de caos, y cuando no hubo líderes principales en las zonas muy pobladas, ni nadie que los organizase como gente de bien, las diferencias entre todas las naciones fundadas se hizo evidente y así fue cómo se iniciaron muchas guerras, algunas de ellas, siguen sin resolverse hoy día. A lo largo de los siglos, muchos imperios cayeron y otros fueron creados, en un mundo que todavía es fértil y capaz de seguir dando vida, el círculo se va renovando con cada era, aunque hace ya muchos años que los humanos se definieron como un pueblo hecho para prosperar.
A seguir se detallarán todas la modificaciones que otorgan los humanos, anteriormente se informó que estas criaturas en particular conformaron diferentes sociedades y subculturas, por lo que en cada país, dichos seres tendrán distintas particularidades (en este caso todas de índole cultural, ya que en pocos casos se ven variedades físicas).

Hombres de Almoon:
En las salvajes tierras del sur, los bárbaros y las siempre crecientes hordas de pieles verdes asolaron los reinos enanos y élficos durante centurias. Es sabido que cuando los grandes imperios del pasado cayeron ante la avanzada de estas maléficas criaturas, sumado al imparable fuego de los dragones, Tarnus liberó sobre los fértiles campos un ejército de paladines y jinetes que se encargaron de controlar las fuerzas malévolas y poner fin a esa era de caos y destrucción. Al estar los enanos confinados en sus moradas de rocas y los elfos dejando Kalaguand en manos de sus nuevos conquistadores, los humanos que pusieron fin a estas matanzas se dedicaron a poblar las tierras que ahora habían quedado vacías.
Almoon fue creciendo a medida que los años iban corriendo, si bien su gente nunca edificó estructuras importantes o de gran complejidad, sus murallas de piedra y madera recorren cientos de kilómetros a lo largo de la costa e internándose en el continente. De naturaleza agrícola-ganadera, explota los importantes recursos naturales con sabiduría y cría a excelentes cazadores de fama entre dichos confines.
La gente del lugar es libre y audaz, montan corceles y exploran las infinitas llanuras día y noche, su forma de vida en tan bastos parajes los han hecho excelentes arqueros y guardabosques. Aman el canto e invocan al sol para aumentar su poder y tatúan sus cuerpos con íconos religiosos, es gente fiera que muchos otros reinos organizados los confunden con meros bárbaros, pero eso se debe simplemente al prejuicio de la gente. Al ser uno de los países más alejados de las tierras civilizadas, nadie siquiera ha oído hablar de ellos o creen que nunca existieron, sin embargo su gente, aunque guerrera de corazón, es muy inteligente, culta y valiente. En raras ocasiones estas personas comparten relaciones con los pobladores de Öltenh o las tribus de los bárbaros del hielo, sus vecinos más cercanos, a veces quizás, también se adentran en los reinos de las legendarias mujeres amazonas.
Con el fuego del bien en sus corazones y la sangre salvaje del sur en sus venas, los hombres de Almoon se calificaron así mismo como la"Fortaleza Austral", y desde hace ya más de 500 años que nadie les ha quitado dicho título.
Aspecto físico: En almoon las personas acostumbran a tatuarse el nombre de sus héroes, tribales familiares o incluso el símbolo de sus deidades. El aspecto de esta gente es quizás algo desaliñado para el resto de los reinos civilizados, ya sea por sus largas trenzas, crestas como las de los corceles o grandes bigotes adornados.
Religión: Tarnus acompaña sus estandartes de lanzas, arcos y caballos. Esta divinidad ha inspirado el corazón de todos los héroes locales y forja el espíritu de sus gobernantes. Lu Mei también es idolatrado, ya que siempre

mantiene puro el aliento de los corceles y renueva consigo el milagro de la vida. En menor escala Keergal y Shavalon también reciben donaciones para preservar la caza y la buena cosecha.
Nombres: Los habitantes de Almoon adornan sus apodos con tintes elementales, ya que les da la libertad del viento y el fuego que tan bien los hace sentir. Nombres como Wing Dancer, Fire Soul, White Blade, Pure Song son populares entre las personas.
Alineamiento: En Almoon la gente de corazón negro y alma podrida es desterrada o cazada a muerte, si bien los lugareños son gente de modales pocos refinados o una estética no muy prolija, son honrados y no toleran las injusticias.
Modificadores a los humanos de Almoon:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- Rudos y salvajes, los pobladores de esta zona poseen gran conocimiento sobre la batalla, los caballos y la vida al aire libre. La persona promedio de Almoon posee aunque sea un caballo a lo largo de su vida, por eso comenzará el juego con una de estas bestias para la monta.
- Su afinidad hacia la cabalgata le servirá durante toda su existencia y por ello comenzará el juego con la pericia Cabalgar en situaciones extrañas.
- Los humanos originarios de estas peligrosas tierras poseen mucho coraje y conocimiento sobre las criaturas más viles, tales como orcos y goblins. El personaje obtendrá +2 en Valentía.

Hombres de Amara:
Este es el país del mar y del cielo, donde los mástiles invaden el horizonte y el olor de la costa va de la mano con el diurno cantar de las gaviotas.
Amara fue en un principio el territorio de pescadores nómadas que iban recorriendo los acantilados y playas en busca de aves y peces. Cuando los elfos hicieron contacto con la gente del lugar, éstos echaron raíces allí y comenzaron a edificar las primeras viviendas, así fue como tuvo origen el primer país portuario fundado por humanos en Kalaguand. Los nativos del lugar se encontraban bastante aislados del resto de las sociedades humanas, por lo que no sabían nada de los elfos del mar, y para suerte de ambos pueblos enseguida forjaron una buena amistad. Tan buena fue la relación de ambas culturas, que en la actualidad Amara es el país con mayor contacto élfico en el continente, y no sólo puede verse una importante población de semielfos deambulando, sino que en su mayoría los amaranos poseen una estética bella y clara.
Amara es un bello país, construido por manos humanas en su mayoría, pero sin dudar a dudas pueden encontrarse rastros de índole élfico en la base de sus estructuras. El color blanco predomina dentro del país, y es muy común decorarlo con azul o celeste. Los edificios son altos y muchos están adornados con banderas, y al mimetizarse con las velas de los incontables navíos, hacen parecer que el viento danzase para deleitar a los recién llegados. Aquellos que vienen del mar se sorprenden al ver los majestuosos palacios que se yerguen potentes entre los acantilados y playas, dando la bienvenida a los amigos pero intimidando a los enemigos.
Las deidades del bien y de la neutralidad poseen una influencia muy importante dentro de los amaranos, y por ello, este pueblo es de naturaleza amable y tranquila. Si bien llevan un vínculo simbiótico con el Imperio, pocas veces se involucran en batallas a gran escala, y aunque es la potencia marina más importante de los reinos nórdicos, sus creencias hacia la paz y el orden ya están muy inculcadas dentro de su población.
Aspecto físico: Los amaranos se diferencian del resto de las naciones humanas en cuanto a su físico debido a la importante población élfica que hubo alguna vez. Es sabido entre las leyendas locales que los invasores y piratas en el pasado confundían a estas personas con los elfos marinos que habitaban cerca de allí. De estatura y peso común a todos los humanos, los amaranos se caracterizan porque es corriente entre ellos tener cabellos rubios y pieles pálidas, si bien habitan en costas soleadas y cielos abiertos, se sienten a gusto en el sol y no pierden la fuerza en sus azules ojos.
Religión: Tratándose de un pueblo de bien veneran a las deidades de la entereza y la justicia, siendo Tarnus, su guía hacia la moralidad y el orden. También enfocan sus plegarias a Shavaloon, ya que la diosa elemental es quien controla los vientos y los mares que no sólo dan alas a sus naves sino que rigen la pesca vital para mantener con vida a la población.
Nombres: Los nombres amaranos no poseen ninguna distinción absoluta, tampoco se puede notar en ellos algún patrón o rasgo que los difiera del resto de los pueblos kalaganeses.
Alineamiento: Los amaranos son mayoritariamente buenos, acostumbran a socorrer a Northland cuando su poder naval no es suficiente. Amara lucha constantemente contra los piratas que asolan las costas y hacen la guerra al comercio ilegal tan común en los limítrofes países portuarios.
Modificadores a los humanos de Amara:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.

- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- Navegantes por naturaleza, las personas de Amara se han ganado la fama de amantes del mar, quizás sólo los elfos marinos puedan competir sobre los secretos de los océanos con estos humanos. El comercio y una vida de viaje otorgan gratis las pericias Idiomas y Navegación
- Sus días en el mar y un repertorio enorme de conocidos, contactos, socios, y montones de lugares conocidos aumentan la sabiduría del amarano, por lo que bonifica en 1 todas sus habilidades de (P).

Hombres de Draconia:
En el pasado, antes de comenzar el año 0 del Emperador, Draconia era un sinónimo de terror en las tierras del occidente. Este bélico país fue en su tiempo la nación más temida y poderosa que existió sobre todos los reinos humanos debido a que el mismísimo dios Draxor gobernaba sentado sobre tu trono. Hoy día Draconia, tras la muerte de su malvada deidad, y el ascenso de Northland como nueva potencia, es una patria decadente en vías del olvido.
Los draconianos son terribles guerreros que se han aferrado a un estilo de vida ya olvidado en la actualidad. No es porque sean valientes, irascibles o legales, sino porque en un mundo que les ha dado vuelta la espalda, ellos siguen siendo cerrados, sumamente desconfiados de la ciencia y la magia y han renunciado a todas las otras deidades que habitan en el panteón. En los combates adoptan técnicas como el suicidio (ya sea en masa o individual) o la obediencia de vida como tradición, incluso generan continuamente enemigos en vez de entablar lazos amistosos con otras culturas. Lamentablemente, su ira y rencor por quienes hundieron a su gente los nubla y convierte en ciegos frente a las demás políticas de gobierno. Habiéndose unido contra ellos muchos reinos en la antigüedad, el orgullo draconiano se sigue imponiendo, por lo que parece que jamás surgirán vientos de cambio entre su gente.
En Draconia se crían guerreros, los hombres y mujeres, denominados por muchos como los "hijos de Draxor", son educados desde pequeños como tales y terminan sus enseñanzas durante la adolescencia. Quien no es guerrero es un artesano, un comerciante o un esclavo. En sus épocas de gloria, éstos terribles luchadores acompañaban sus corazas-dragón junto al canto de los poderosos sacerdotes que causaban el pánico entre sus oponentes, pero que hoy, sólo pueden ser recordados por el eco de las Montañas de Occidente. Actualmente, los jóvenes poseen una gran determinación debida a las nostalgias del pasado, es un pueblo que se ha dedicado a vivir en un estado romántico, quizás melancólico, ya que la pasión por sus códigos y enseñanzas laten con fuerza en sus corazones.
El gobernante draconiano, Lord Volthar rige con mano de hierro entre los habitantes, pero es sabido que, no solo está viejo, sino que parece inmerso en una profunda depresión, tal malestar se refleja en el desgano con el que guía a su pueblo. Aquellos extraordinarios extranjeros que visitan tan desolados parajes se encuentran con una única capital en pie de torres oscuras y cielos nublados, ya que el resto de las ciudades del imperio se hallan en ruinas o han descendido a la categoría de pueblo a causa de la baja natalidad. En medio de tierras grises y montañas olvidadas, sólo el ruido de los buitres y el viento parecerían tener vida.
Aspecto físico: Los draconianos son agresivos y se muestran fríos, hasta cínicos, ante la violencia, por lo que reflejan ello en su aspecto físico. Es común que un guerrero oriundo de estas tierras lime sus dientes para moldearlos como colmillos o mande a forjar sus corazas con púas, cuernos u armas aserradas e imponentes. De todas formas, son seres prolijos y disciplinados, por lo que su cortesía y alta etiqueta les hace ser elegantes y ordenados.
Religión: Tras la pérdida de su divinidad Draxor los draconianos han dejado de lado la religión y ya no rinden culto a ningún otro integrante del panteón. Tal es el rechazo hacia las actuales creencias, que es ilegal entre ellos servir a alguna divinidad en el país, tal rechazo también se traslada a hechiceros y alquimistas.
Nombres: Zock, Ramarak, Volthar, Jikar, Uman, Tuth, son nombres comunes en Draconia, seguidos por algún apellido de igual semejanza.
Alineación: El carácter agresivo e introvertido los convierte en personajes hostiles frente a otras culturas, y tras cargar siglos de conquistas e inquisidoras campañas se puede catalogar a muchos draconianos como malvados, pero también se pueden hallar muchos neutrales y algunos buenos.
Modificadores a los humanos de Draconia:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- Los habitantes de este reino tan hostil y reservado han olvidado el significado de lo que es el Miedo, es por eso que serán inmunes a éste, sin embargo, seguirán siendo vulnerables al Terror.
- Con técnicas olvidadas por los maestros de la guerra actuales, los draconianos sorprenden a sus rivales y les demuestran dominio en el combate, por lo que ganarán 5 puntos adicionales de ventajas.

Hombres de Murabia Joadim:
Murabia Joadim es una tierra poblada de mitos y leyendas. De todos los reinos humanos, éste sin duda es el más desconocido de todos. La tierra del oro y la seda se halla separada de los reinos civilizados por kilómetros y kilómetros de desiertos y dunas, es tan difícil llegar allí que mucha gente nunca escuchó hablar de dicho país.
Es una tierra de cimitarras, camellos, sultanes y alfombras voladoras, animales exóticos, deliciosos condimentos y sensuales mujeres. Allí, donde la magia y la ciencia se convierten en los amos del universo, los genios y criaturas elementales tienen el poder entre los ejércitos del sol
Murabia Joadim tuvo origen cuando los primeros humanos hicieron sus intentos de dominar los mares, y tras las apocalípticas batallas que sufrían las tierras inmortales en la antigüedad, algunos colonos eligieron irse a los confines más remotos. Luego de poder adaptarse a los desiertos y soles abrasadores, la gente de aquí pudo construir rápidamente su patria de la mano de los dioses elementales, el vínculo con Shavaloon es tan grande que los sacerdotes y hechiceros conforman una parte importante de la milicia, además, su magia fue tan necesaria que sin ellos hubiese sido imposible la formación del país.
Para los ojos del recién llegado, toda la nación es un fluir constante de oro y riquezas, y en realidad así es, ya que Murabia Joadim conforma una de las potencias septentrionales. Es común que los habitantes tengan esculturas o adornos de oro en sus viviendas, o también estatuillas de bronce o cobre. Las minas y costas del lugar aportan una importante cantidad de metal a la población, les permiten mantener un buen comercio con los enanos o tarinos que habitan en las cercanías. Otra importante fuente de comercio para el territorio es la gran cantidad de esclavos con los que trafica, el país no está lejos de superpoblarse, y aquí no escasean los piratas y esclavistas que recorren tierras lejanas en busca de nuevos "productos".
Si bien muchas personas jamás escucharon hablar de los murabitas, estos sí conocen otras partes del continente. Son cultos y estudiosos, ya que serlo muestra prestigio dentro de la sociedad, y no solo ello, muchos aman los viajes e ir a explorar, por lo que no es raro encontrarlos en diversas zonas del norte como observadores de lo que acontece. Al ser buenos marinos, tienen contacto con otras culturas, y ellos les facilitan su acceso al resto de los reinos civilizados.
Aspecto físico: Los murabitas muestran notables distinciones físicas respecto a los otros pobladores de Kalaguand. Su altura y complexión es más grande que la del resto de los humanos, ya que un varón adulto fácilmente alcanza los 2 metros. También se desempeñan en las actividades físicas y resisten mejor las temperaturas elevadas debido al color oscuro de su piel. No son tan peludos como el resto de los humanos, y sus voces son graves y sus labios gruesos.
Religión: Los murabitas veneran a Shavaloon por sobre todas las cosas. Clérigos y hechiceros son quienes adoptan los principales cargos dentro de la milicia, también algunos gobernantes muestran grandes dotes elementales. Con la adoración a la dama elemental, estas personas obtienen valiosos minerales en sus minas y pueden sobrevivir a los calores abrasadores del desierto.
Nombres: Los nombres de los murabitas suenan graciosos para otras culturas, pero realmente son fluidos y se escuchan suaves al pronunciarlos, algunos son tales como Gao Lei Ang, Oru, Obud da'i La, Bedi Anash.
Alineación: Los murabitas no tienen problemas a la hora de relacionarse con las políticas exteriores, poseen un buen ejército y no temen imponerse ante las otras naciones, tampoco tienen interés en ganar enemigos, por lo que la neutralidad es a lo que apuntan sus gobernantes.
Modificadores a los humanos de Murabia Joadim:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- El pueblo muradita premia la buena educación y la cultura, para representar ello este personaje requerirá menos experiencia para pasar al próximo nivel. Por cada punto en (I) a partir de 13 (inclusive) se ahorrará 2% de experiencia durante todos los niveles.
- Al ser parte de una nación tan culta y avanzada como es Murabia Joadim no es raro que la gente posea tantos conocimientos en las diferentes ciencias y tipos de arte, así que al comenzar el juego tendrá 10 puntos adicionales de Pericias.

Hombres de Northland:
Northland es el único impero humano que hoy día sigue vigente a lo largo de los siglos. De todas las poderosas potencias del pasado, ésta se ha demostrado como la más prospera y estable entre todos los rivales que alguna vez tuvo. Como símbolo de economía y poder en el norte, impone estrictas normas de comercio entre los demás países y a cambio se beneficia de un sinfín de pactos entre los otros gobernantes. Si bien tanto poder atrae a un sinfín de enemigos, nadie hasta ahora ha podido derrocar al gran Erik Volhan III, que arrastra consigo un linaje con más de 800 años de antigüedad.
El imperio se creó por la unidad de diferentes pueblos que habitaban los reinos septentrionales hace ya mucho tiempo. Ante la avanzada de grandes hordas de pieles verdes y bárbaros saqueadores, estas personas

conformaron un importante frente y resistieron durante varias décadas. Con el correr de los años, los diferentes reinos de la región se fueron uniendo a los pueblos defensores e iniciaron una campaña masiva para erradicar de allí a las tribus salvajes que asolaban continuamente las costas aledañas. Progresivamente, el imperio se forjó a través del esfuerzo y vidas de muchas personas, pero no fue en vano, ya que hoy se impone glorioso entre las otras potencias. Forjando duraderas alianzas, los northlandeses ahora son amigos de los enanos habitantes de las llanuras, quienes ayudaron a erguir tan poderosas torres, fortalezas y bellos hogares. También de los amaranos reciben mucha protección, ya que refuerzan el poder del imperio con sus grandes naves marinas.
Con el correr de los años el imperio fue creciendo y asegurando su presencia en dichos parajes, dejó de especializarse en la defensa y actualmente explora nuevos mundos para colonizar. Con una coordinación militar muy importante, el emperador puede invocar a un ejército de un millón de hombres en semanas y además seguir organizando su economía para mantener a la población. Además, ya sin enemigos que le hagan frente, los northlandeses se han dedicado a otras áreas y le han dado mucha importancia a la educación, la religión y a otros rubros más avanzados como la magia y la alquimia. Actualmente, la gente de la ciudad lee y escribe en su mayoría, y aunque no habita dentro de un gobierno democrático, el emperador se ocupa de asegurar un bien común para con los habitantes.
Aspecto físico: Los northlandeses son personas que varían en su aspecto debido a la inmensidad de su imperio. Son comunes al resto de los humanos kalaganeses, estimando su altura entre el 1,5m hasta los 2m, total diversidad en colores de cabellos y ojos, tonos de piel y peso.
Religión: El imperio posee un gobierno separado de las deidades del panteón, todas sus decisiones van aparte de las iglesias locales. Sin embargo, los dirigentes no son tontos, y saben que las personas necesitan de la fe, por lo que en varias ocasiones recurren al consejo de Tarnus o Fimberdel.
Nombres: La pronunciación de los bautismos northlandeses es algo ruda y larga, pero les ha caracterizado por mucho tiempo. Son comunes algunos nombres como Hiel de Sënsücht, Lüder Von Riell, Brendsen Goldschirër, Stefan Botter, Utah Svarzchtein.
Alineación: Los gobernantes del lugar son sumamente neutrales, evitarán crear nuevas enemistades, y al mismo tiempo, si deben quitarse de encima a algún aliado para conseguir sus objetivos también lo harán. Esto a veces choca con las iglesias más influyentes del imperio, pero incluso allí se ve una importante influencia de las fuerzas neutrales.
Modificadores a los humanos de Northland:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- La tierra más poderosa de las Tierras Inmortales es tan rica que da muchas oportunidades a sus habitantes. Un humano de aquí recibirá dinero adicional al comenzar el juego y sus tiradas de monedas las hará de la siguiente manera: 3D6x10 Mc, 2D6x10 Mp y 2D4 Mo.
- El saber que están por encima de otros pueblos y su soberanía en el continente a lo largo de los siglos le ha bonificado en 1 las habilidades de (L) a los northlandeses.

Hombres de Öltenh:
En el lejano sur, atravesando montañas, pantanos, ríos, lagos y bosques, se haya el famoso reino de Öltenh. Fundado por los pioneros que osaron recorrer tan inhóspitos parajes, en la actualidad es el territorio humano más austral luego de la caída de Incalamant. De piedras oscuras y techos nevados, Öltenh es para muchos un lugar oscuro y lúgubre, pero la realidad es, que debajo de las capas de hielo que recubren las montañas, hay un mundo lleno de vida.
La gente de Öltenh dedica su existencia a la caza de bisontes, morsas y alces, mientras que más al norte, hay grandes cultivos de hortalizas y campos para mantener al ganado, la pesca también es popular dentro del territorio. El enorme Bosque de los Pinares abastece con creces a la población de madera y leña para resistir los crudos inviernos, mientras que las montañas del sur les protegen contra las hordas invasoras de pieles verdes tan comunes en aquellas tierras.
Durante años el reino ha mantenido a raya a la enorme cantidad de ogros, trolls y pieles verdes que siempre amenaza con multiplicarse, y junto a Almoon, se han convertido en bastiones del bien en tales confines. Los bárbaros del hielo también representan un problema cuando el clima no ayuda y éstos saquean los campos de cultivo para recolectar alimento.
La princesa Aurha es quien gobierna el país desde hace ya mucho tiempo. Se la conoce por su longeva existencia, que a pesar de superar la edad de muchos abuelos, aún mantiene un encanto digno de envidia para muchas damas. Los guerreros de la princesa son valerosos combatientes que con el correr de los años han aprendido a amar la nieve y los montes. La dureza y heladas del territorio ya es parte de su vida y éstos lo han asimilado tanto que cuando realizan incursiones hacia el norte se sienten pesados y descompuestos.

Como nación humana, Öltenh es bastante popular debido a que da a nacer a montones de bardos y juglares deseos de aventura, y decenas de ellos han llegado a narrar sus historias en las cortes de los palacios septentrionales. De todos modos, es realmente muy difícil llegar tan al sur, pocas caravanas se atreven a tomar dicha travesía ya que el camino podría durar años.
A diferencia de otros países, los humanos de aquí no tuvieron la influencia de los elfos cuando comenzaron a construir su patria, sino que en este lugar, las personas aprendieron mucho de los enanos que antiguamente habitaban en las montañas australes. Los enanos de las montañas abandonaron estas tierras cuando los dragones blancos saquearon sus fortalezas, y habiendo sobrevivido los humanos locales, éstos tomaron posesión del terreno. Es posible distinguir entre los murales y artesanías de las personas muchos indicios de la cultura enana, tanto en su estética como en su forma de vida, incluso en las armas y armaduras que visten los bravos luchadores.
Aspecto físico: Los humanos de Öltenh son robustos y anchos, adaptados ya a soportar el frío constante. Acostumbran a vestir mucha ropa, tanto pieles como capas largas. Sus barbas y cabellos se adornan con muchas joyas, trenzas y extensiones, y también suelen ser largas y un poco desaliñadas. Es común que usen condecoraciones en sus yelmos o corazas como enormes colmillos de morsas, garras de osos o grandes aretes atravesando narices, orejas y labios.
Religión: La princesa Aurha desde hace años que ha forjado un fuerte vínculo con la iglesia de Tarnus. Si bien los hombres del país suelen ser algo agresivos, se rigen por los ideales de la justicia y el honor.
Nombres: Los nombres de los nativos, inconscientemente, los hacen parecer personas más grandes. Apodos como Grotgar, Ulaf, Ojpip, o Mamú son populares en la actualidad.
Alineación: Si bien mucha gente del lugar sigue las enseñanzas de Tarnus, en Öltenh, la gente es mayoritariamente neutral. Al estar tan al sur, posee poco trato con las otras naciones y rara vez se ve afectado por las situaciones de éstas.
Modificadores a los humanos de Öltenh:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- El legendario pueblo de Öltenh es la más longeva de las comunidades humanas, ha sobrevivido a todas las guerras kalaganesas y se ha relacionado con todos los cleros existentes. Pertenecer a dicha nación otorga las pericias Historia antigua y Religión.
- El reino de los glaciares y el frío provee a estas personas de las pericias Navegación y Supervivencia.
- Las personas de dicho país se han adaptado muy bien al frío desde hace siglos, por lo tanto reducirán en 1 PG por nivel todo daño provocado por temperaturas bajo cero o conjuros elementales de agua.

Hombres de los Pueblos Libres:
Quien haya visitado la legendaria Federación Neutral de los Pueblos Libres, nunca podrá olvidar la inmensa cantidad de gente, razas, casas, cleros y banderas que allí coexisten. Es definitivamente el mayor exponente de la humanidad.
Los Pueblos Libres fueron fundados cuando un importante grupo de colonos northlandeses huyeron hacia el sur en busca de refugio debido a las constantes invasiones tarinas. Recolectando gente de las poblaciones que se encontraban a lo largo del mapa, este conjunto migratorio se hizo cada vez más grande, incorporando consigo clérigos, hechiceros y hasta prófugos de diferentes países. Tras dos años de vagar por territorios salvajes estas personas al fin encontraron una llanura plana y fértil con disponibilidad de agua potable y rápidamente edificaron las primeras estructuras. Con el correr de los años la nación se hizo próspera e impuso su bandera ante las demás potencias.
Estando sus raíces en una zona basta y bien provista de recursos naturales, este país pudo crecer sin problemas y asentar una importante presencia ante los reinos del sur. Al tener tanta disponibilidad para manejar sus actividades económicas, se puede dar el lujo de manejar bastantes monopolios, muchos de ellos, originados en sus famosas casas mercantiles. Las cofradías más poderosas habitan en las ciudades subterráneas que pueden hallarse como ruinas de antiguas civilizaciones. No es raro que también se vean elfos o incluso enanos dentro de los rincones suburbanos, se rumorea que incluso pueden hallarse ogros domesticados y entrenados como guardaespaldas. Lo más sorprendente de toda esta mezcla internacional es que los nobles hacen que la demanda de aventureros siempre sea alta, ya que las variantes modas y excentricidades promueven un constante comercio circular.
El país se maneja a través de un cenado, este a su vez, representa a su pueblo y de aquella manera prescinden totalmente de un monarca que dirija el gobierno. De todas formas, se rumorea que quienes realmente tienen el poder allí son los que mejor asegurados tienen sus bolsillos, entre ellos, muchas personalidades de las casas mercantes.

Los Pueblos Libres es una nación importante, su moneda va en ascenso y si bien no posee un ejército numeroso obtiene siempre buenos mercenarios a la hora de salir de un apuro. De todas formas, no muestra inclinación a ninguna alianza ni divinidad definida, por lo que siempre se la asocia como un emblema de la neutralidad. Si bien sus únicos enemigos pueden llegar a ser las tribus de orcos y bárbaros tan comunes por aquellos pagos, tiene choques con el imperio a causa de los desafíos comerciales que ejecuta la federación.
Aspecto físico: No hay característica alguna que defina a la gente de dicho lugar. Su mezcolanza internacional a causa de tanto auge y comercio quizás conforma la mezcla de muchas razas diferentes, pero en medio de tanta gente es difícil resaltar.
Religión: Ningún participante del senado aprueba la participación directa de un clero en cuanto a las decisiones que se deben tomar a favor del pueblo. Si bien dentro del país existe una clara tolerancia a la mayoría de las religiones, todas están por debajo de la ley, así que no hay ninguna iglesia que ejerza poder político.
Nombres: En la zona, los nombres de los lugareños no siguen ninguna clase de patrón distintivo o particular.
Alineación: La mayoría de la gente es neutral, pero puede verse de todo dentro de tal diversidad cultural.
Modificadores a los humanos de los Pueblos Libres:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- Como principal centro de comercio los Pueblos Libres mantienen una constante posición neutral frente a todas las nacionalidades de Kalaguand. Fundada por humanos con semejante propósito, comienza el juego con las pericias Idiomas y Rumores.
- El contacto permanente con gente oriunda de todos los confines de Kalaguand brinda: +1 en Hablar a Masas, Negociar/Rogar y Sospecha.
- Al crear personaje nacido en los Pueblos Libres se puede repetir su tirada de Categoría Social una vez si así se desea

Hombres de Shitza:
Cuando los draconianos fueron exiliados hacia los confines occidentales, y su maléfica deidad se retiró del panteón, los acólitos de Tarnus decidieron erguir una fortaleza diseñada para mantener vigilada por siempre a la derrotada nación. Aquella ciudadela de paredes blancas y banderines celestes fue bautizada como Shitza, en memoria de la dragona hembra que ayudó a Lord Windom, fundador del lugar, a combatir a la fuerzas del mal antes de su trágica muerte.
Si bien el propósito original de la fortaleza era el de un custodio, con el correr de las generaciones la gente fue olvidando aquello y dejó de especializarse únicamente en la milicia, por lo que, gradualmente, todo el territorio se fue convirtiendo en un país independiente.
Situado en el corazón de tierras salvajes y parajes indómitos, los lugareños llenaron la zona de bendiciones y erigieron montones de templos dedicados a las divinidades del bien, pero por sobre todas las cosas, el espíritu militante de sus fundadores nunca se desvió hacia los recodos de la oscuridad.
Cuna de paladines y sacerdotes, este lugar es un espectáculo de pureza y leyendas, los bardos se regocijan cuando logran entrar ya que muchos héroes de leyendas provienen de aquí.
En la actualidad los draconianos no se mezclan con esta nación, y aunque las relaciones no son buenas, los tiempos de guerra han quedad en el pasado. En varias ocasiones Shitza ha enviado embajadores y diplomáticos a su país vecino con fin de comenzar una nueva era, pero éste jamás si quiera recibió a tales enviados. Los paladines del reino, tan famosos por su inquebrantable gallardía, enfocan ahora sus lanzas a las cada vez más crecientes incursiones de pieles verdes que asolan los campos y áreas rurales. Invocando al amo de la luz en sus cánticos de guerra, esparcen la fe y la bravura entre la desesperanza.
Aspecto físico: A la gente de Shitza se la puede ver siempre limpia y bien cuidada. La pulcritud y el orden son importantes en su estilo de vida, por lo que a los ojos de muchos son bellos y orgullosos. Colores como el blanco, el azul, el dorado, el plateado y el gris son muy populares entre sus habitantes.
Religión: Tarnus y Lu Mei poseen un absoluto control sobre el lugar, que es una teocracia. Otras iglesias como la de Fimberdel o Sargaster pueden también tener sedes en Shitza.
Nombres: No hay ningún patrón distintivo en los nombres locales.
Alineación: Los shitzan sólo pueden ser buenos, o a lo sumo, neutrales, pero de llegar a encontrar a uno malvado merodeando por ahí será apresado o desterrado inmediatamente.
Modificadores a los humanos de Shitza:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.

- Al ser el bastión del bien por excelencia, en Shitza los criminales son expulsados del país una vez acabadas sus oportunidades de redimirse. Un personaje nacido aquí sólo puede portar alineación benigna o neutral.
- En Shitza no existe la pobreza y la desigualdad, todas las personas tienen trabajo para conseguir alimento, abrigo y techo. Un oriundo de aquí tendrá como mínimo una tirada de Categoria Social de 20%, así que si obtiene un porcentaje inferior anulará el resultado y dejará el mínimo establecido.
- Su gallardía es famosa en todo el norte del país, una persona de allí bonifica en 2 sus tiradas de Valentía e Intimidar.
- La iglesia es parte fundamental en la vida dentro del país, por lo que se obtiene la pericia Religión.
- El reino alienta a las fuerzas del bien y proporciona todo lo necesario para que se combata a Kalgoth. Un paladín, valkiria o clérigo del bien que sea de Shitza requerirá 5% menos de experiencia para pasar de nivel.

Hombres de Tar:
La gente de Tar es la que según se dice, la más sufrida en todo el continente. Parias, maldecidos, temidos y odiados, estas personas viven en un lugar terrible, un infierno de humo, cenizas y terremotos.
El volcánico país se basa en una isla enorme de muy poca vegetación, con nubes negras que luego se condensan y junto a componentes ácidos originados en sus decenas de cráteres forman una barrera venenosa que protege al lugar de invasiones extranjeras. Para todo aquel que oyó hablar de dicho territorio, notará que es mucho peor en la realidad.
La nación entera se haya bajo la protección de Kalgoth, el amo de la sangre y el acero, por lo que sus gobernantes adoptaron una teocracia, donde sacerdotes y acólitos de la deidad están el poder. La influencia de tal ente, hace que los tarinos sean un pueblo bélico, y el de carácter más conquistador, por lo que la guerra con los otros países es permanente.
En el país, aquel que no es noble o militar (que prácticamente son equivalentes) es sacerdote, y sino, sólo le queda ser esclavo como tantos vagabundos, criminales, prisioneros de guerra o rebeldes. Tar se autoabastece, carece de un comercio estable con otras patrias, sin embargo el tráfico de esclavos es muy importante con Murabia Joadim. Quedan ya pocos árboles para talar, y la agricultura es muy reducida, no obstante, la pesca provee mucho trabajo. Al ser un pueblo carnívoro, la gente es alta y posee también más energía para la batalla, de hecho, los tarinos parecerían ser más agresivos por naturaleza.
Conllevan una guerra permanente con el Imperio, desde hace siglos, el país ha intentado penetrar sus murallas, aunque nunca tuvo éxito. Detestan a todas las personas northlandesas y a sus aliados, envidian sus campos fértiles y la gracia que los dioses les otorgaron. A esta altura las invasiones tarinas, ya son legendarias, debido que cada vez que se ejecutan, se despliega un gran choque en el norte, capaz de involucrar a millones de almas en el proceso.
Aspecto físico: Los tarinos son un poco pálidos al compararse con otros humanos debido a que el sol nunca puede penetrar las densas nubes que sus volcanes originan. Al ingerir tanta carne, son altos, llegando fácilmente a los 2m. Es muy común que los oficiales y sujetos de alto rango ostenten con gloria sus medallas, e imponen un aspecto duro y macizo, llevando barbas, pobladas cejas o incluso armas violentas. Es fácil reconocer a los esclavos del lugar a causa de que llevan en su piel horribles marcas.
Religión: Kalgoth es el amor supremo del territorio. Sus sacerdotes tienen siempre la última palabra y encabezan las tropas de los malvados ejércitos. En este lugar no se permite adorar a otras deidades, ni siquiera a otra que sea malvada. Sólo hay una verdad, y es la de la destrucción.
Nombres: Radamanzel, Garotek, Akarull, Rhyaza, Akari.
Alineación: El pueblo es malvado, la crueldad de su realidad no le deja otra opción, ya que aquel que se muestra débil cae. Existen los rumores de que algunos aún poseen una llama de bondad dentro, aunque dicha situación como mucho permitiría el alineamiento neutral, y nunca el bueno.
Modificadores a los humanos de Tar:
- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- Como la lucha y masacre son comunes a esta gente, incluso desde edades muy tempranas. Están familiarizados con las armas y la violencia, por lo que subirán más fácil de nivel, logrando requerir otro 10% menos de experiencia en todos los niveles de experiencia.
- Al sumirse en una terrible dictadura, los habitantes de este país se han familiarizado con los armamentos y batallas constantes. Cuando comience el juego, el personaje obtendrá una armadura de mallas y un arma a elección, en vez de ello sino podrá quedarse con el dinero de tal equipo.
- Los tarinos poseen la regla del Odio de llegar a combatir contra alguien originario de Northland, de llegar a saber esto, el personaje sólo deseará lo peor para éste.

Las tribus bárbaras y amazonas:

No hay reglas específicas sobre todas las tribus y pueblos nómadas, son tantas y tan variadas que sería imposible definirlas a cada una de ellas. En el caso de los bárbaros, estos se encuentran entre las distintas tribus bárbaras y en los palacios de hielo del sur, las amazonas sólo pueden verse en las Islas Amazonas en zonas tropicales del oeste kalaganés. Tanto los bárbaros como las amazonas comenzarán con las siguientes reglas:

- Los humanos son talentosos en casi cualquier ámbito, y su adaptabilidad a cualquier circunstancia les permite comenzar el juego con 30 puntos de ventaja en vez de 20 y con 15 de Pericias en vez de 8.
- Un personaje de esta raza requerirá 10% menos de experiencia en todos los niveles.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 20.
- Al vivir en ambientes salvajes y poseer sangre guerrera en sus venas estos pueblos bonifican en 2 su tirada de Valentía.
- Comienzan el juego con la pericia Supervivencia al estar acostumbrados a una vida en el exterior.
- Su estilo de vida rudimentario y difícil permite dar una bonificación de 2 en toda tirada en el D20 relacionada a la (R): enfermedades, venenos, hambrunas, golpes contra ataques críticos, conjuros, etc. Este chequeo se puede acumular a cualquier habilidad, hechizo o ventaja (con excepción de una Resistencia mágica).

Elfos:

Se dice que los elfos fueron la primera raza pensante dentro de todas las Tierras Inmortales. Los dioses de antaño los crearon para que ellos cuiden de sus plantas, críen a sus animales y modelen un mundo similar al panteón dentro del plano terrenal. Nadie recuerda exactamente cuándo surgió el primero de todos ellos, tampoco se sabe si poseen algún ancestro que haya dado origen a su especie, sin embargo, se sabe que su cultura data de hace más de 7000 años.

Longevos como ningunos, hay quienes opinan que nunca envejecen, y que sus reyes y soberanos son inmortales. De naturaleza paciente y ojos observadores, los elfos viven su existencia desde un plano totalmente distinto al de los otros pueblos, ya que ven morir al mundo mientras ellos todavía permanecen allí.

Los elfos fueron moldeados por los dioses con fuerza de espíritu, voluntad de hierro y valor. Su fuerte conexión con los planos superiores les otorgan un gran vínculo hacia las fuerzas elementales, por lo que se familiarizan con todo tipo de magia. Lo mismo sucede con el resto de sus sentidos, la empatía con las plantas y los animales los hace cercanos a estos, y por ello rara vez comen carne. Conviven con la naturaleza, y mientras lo hacen, narran la historia de Kalaguand y todos sus confines. Comprenden y ven a los demás pueblos como criaturas nuevas, seres que todavía no han madurado por completo y por ende se muestran ingenuos o incluso primitivos.

Se destacaron rápidamente, cumplieron la función de sus creadores y poblaron de vida al continente, sin embargo, no se detuvieron allí. Con el correr de los siglos los elfos demostraron ser muy talentosos y constantemente reinventaban su estilo de vida. Crearon la poesía y las sedas preciosas, el arte de tallar gemas y fabricar instrumentos. A su vez, se demostraron devotos como sacerdotes y alzaron templos para adorar a quienes los crearon.

Al contemplar cómo su creación iba evolucionando, los dioses se sintieron complacidos, y decidieron incentivar aún más el avance de estos. En poco tiempo la percepción élfica logró entablar contacto con los espíritus elementales y así fue cómo conquistaron la hechicería, que hasta el día de hoy, siguen perfeccionando. Habiendo aprendido a usar la magia, los elfos edificaron ciudades de la nada, expandieron sus reinos y conquistaron aquellos parajes que les eran imposibles de alcanzar en el pasado. Siendo eternos y sabios, habían cumplido su misión.

Fue cuando las hordas de pieles verdes, originadas en el sur, intentaron irrumpir de forma violenta en los majestuosos reinos élficos y trajeron la muerte a dicha era de paz. Sin siquiera instrumentos de caza para defenderse, los elfos abandonaron sus tierras cuando las numerosas legiones invadían sus tierras. Pacifistas e indefensos, nada podían impedir las avanzadas, rogaban piedad e intentaban lograr acuerdos para que nadie saliese herido, pero la sangre ya había comenzado a correr por el mundo. Ahí los dioses contemplaron que su creación, noble y hermosa, era frágil, y su corazón se desmoronaba al perder a sus seres queridos, muchos incluso morían de tristeza. Con la guerra había venido el hambre, y ello trajo consigo enfermedades nunca antes vistas por los perfectos ojos. Los pieles verdes sitiaban las ciudades y luego las arrasaban hasta sus cimientos, pero el verdadero infierno comenzaba cuando esclavizaban a quienes tomaban con vida, violaban a las mujeres y niños y los sometían a un sinfín de humillaciones.

Los hijos de Kalgoth, saliéndose con la suya, destruían a los primeros llegados, y por ende, el resto de los dioses optaron por ponerle un freno. Traer nuevos heraldos para que detuviesen a los pieles verdes conllevaría siglos enteros, y para ello, el tiempo era inclemente, por lo que las deidades decidieron entrenar a los elfos para que defendiesen Kalaguand. Se les mostró el arte de la esgrima, y aprovechando su destreza natural, se hicieron expertos en el uso del arco y flecha. Los ataques de los elfos no fallaban nunca, y con la gracia de sus movimientos trasladaban ejércitos enteros sin ser vistos. Sus sacerdotes, fuertes en fe y convicción, y sus hechiceros, conocedores de las artes más secretas, conformaban una potencia mágica de la que los orcos y trasgos carecían, por lo que las potentes ofensivas tomaron por sorpresa a todos los pieles verdes del continente.

Ya sin poder recuperar lo que habían perdido, los elfos lograron expulsar a los viles invasores y confinarlos en los reinos más australes. Si bien no habían eliminado a los orcos por completo, sus imperios habían quedado protegidos, aunque desafortunadamente, la naturaleza pacífica y tranquila del pueblo prometido ya había sido manchada.
Las centurias siguieron pasando y con ellas el mal ya era un hecho que se había esparcido por todas las Tierras Inmortales, pocos de los elfos originales permanecían con vida y las nuevas generaciones mostraban rencor y furia ante los tiempos de cambio. A pesar de que eran soldados excepcionales, la natalidad era baja, y el número de la gente comenzaba a disminuir, mientras que los orcos se reproducían como insectos desenfrenados.
Cuando los primeros humanos bajaron de los árboles, los elfos se vieron forzados a enseñarles todo lo que sabían, desde la escritura hasta la hechicería misma. La humanidad se desenvolvió como una poderosa aliada contra las fuerzas del mal, y si bien su vida era un parpadeo comparada a la de sus maestros, mostraban cierta disconformidad a unirse a las fuerzas del mal.
Las batallas finales las terminaron luchando los humanos, los corazones elficos estaban cansados, sus cuerpos no resistían las masacres y su imperio hacía ya mucho que había comenzado a declinar. Gradualmente, los elfos fueron aislándose más y más en los confines remotos del continente y dejando sus tierras a las ascendentes naciones humanas. Las demás razas pensantes rara vez los veían y los centros humanos más populosos ignoraban completamente su existencia. Nostálgicos y melancólicos, los elfos actuales se ven sumidos en una lenta depresión que los consume día a día, hundiéndolos en un mar de recuerdos que nunca van a morir.

Al igual que muchas tribus y razas pensantes, los elfos fueron diversificando su cultura y muchos de ellos conforman pueblos totalmente distintos. A continuación se presentarán las 4 ramas élficas que hoy día continúan con vida.
Nombres: Todos los elfos se mantienen a raya de las demás razas pensantes, tardan en confiar en ellas y su actual retraimiento no facilita las cosas. A la hora de presentarse ante un ser de otro pueblo un elfo no revelará su verdadera identidad, sino que tendrá un apodo que sólo utilizará con personajes de otra raza. Es como si el individuo tuviese dos nombres, uno para los elfos, y otro para los no elfos. Ejemplo: Urmaneth es un nombre élfico, pero para presentarse ante humanos es Urman, o sino, Gónodan es un nombre élfico, y para otras personas es Gódan.
Si un elfo está dispuesto a revelar su verdadera identidad ante otra criatura, será porque tendrá una confianza plena en esta.

Altos elfos:
Los elfos que decidieron irse de los bosques para construir ciudades y habitar entre las montañas se autodenominaron "altos" entre su gente. Ellos veían la vida en los bosques y la naturaleza como un estado básico para la existencia, pero que no era suficiente como para llenar el espíritu, el intelecto y la superación como individuo. El ser, para estar completo, debía seguir progresando hasta que llegue un límite (en caso de existir) que le impida seguir desarrollándose.
Los altos elfos viven en ciudades y torres que se camuflan en lo alto de los picos nevados. Aman la luz y la luna, se contentan con el silbido del viento y crean instrumentos que igualan su grandeza. Sus navíos recorren las costas cristalinas de donde recolectan diamantes y perlas, pueden pasar horas contemplando la puesta del sol en el horizonte y pintan los paisajes para recordarlos siempre.
De naturaleza curiosa y observadora, se muestran ambiciosos, cultos y prolijos en lo que hacen. Encuentren la armonía perfecta dentro de la naturaleza y son capaces de hallar la belleza más interior de las cosas. Sus canciones y poemas son el deleite para los oídos, porque aparte de ser obras maestras, sus voces tienen mucha personalidad y seguridad cuando viajan a través de los cielos.
Pocos humanos vieron alguna vez a esta gente y sus territorios, ya que éstos no desean ser vistos. Si bien son buenos de corazón, se muestran desconfiados ante aquellos que practican la guerra y se basan en el goce de la vida material. Los que tuvieron el privilegio de establecer contacto con estos seres, nunca olvidan lo que vieron al entrar en la alba nación, donde el mármol y el marfil sostienen torres más altas que cualquier edificación humana.
Los altos elfos fueron los primeros en dominar la hechicería, y hasta el día de hoy que siguen siendo los magos más poderosos. Su dominio entre los espíritus elementales no tiene igual, y hasta se sabe que guardan consigo secretos que ningún humano o duende haya visto jamás.
Su deseo de superarse no se limita solo al culto del conocimiento y las artes arcanas, también se desenvuelven con orgullo en las tácticas militares y forman guerreros de sangre fría que nunca se rinden ante sus oponentes.
Aspecto físico: De todos los elfos éstos son los que mayor culto rinden a la estética del cuerpo. Son limpios y mantienen suaves sus pieles pálidas. De cabellos sedosos y brillantes, poseen ojos tan claros como el cristal o incluso negros y penetrantes como los de un halcón. También son un poco más altos que sus primos, estimando su altura entre 1,90m, sus cuerpos son lampiños y no existe la barba entre ellos.

Religión: Sargaster tiene gran influencia entre este pueblo, ya que al ser el amo del tiempo comparte con estos la vida del mundo. Si bien dicha deidad no conforma templos a gran escala, varias mezquitas son dedicadas y veneradas con devoción por esta gente. Tarnus y Fimberdel también tienen iglesias dentro de esta raza.
Nombres: Ultharion, Avalorn, Lornenth, Thinrod, Navathariell, Hyperion, Orion, Heldarion.
Alineación: En su enorme mayoría los altos elfos son buenos, pero muchos muestran desinterés por lo que suceda fuera de su universo, así que también hay individuos neutrales. Se rumorea que más de una vez, elfos de corazón oscuro también podían ser creados por los dioses.
Modificadores a los altos elfos:

- Esta comunidad posee una existencia en contacto permanente con la magia, incluso los más pequeños se familiarizan con ella. Al ser algo tan común para esta gente, no encuentran dificultad alguna para notar cuando los campos de energía son removidos, incluso pueden percibirlos en los objetos encantados. Todos los elfos contarán con la habilidad Detectar Magia como si fuesen lanzadores de conjuros. A pesar de ello, la modificación por nivel a esta habilidad no se aplicará en este caso (sí los de (P)), sino que sólo se tendrá en cuenta con los hechiceros y guerreros con magia.
- Todo elfo comienza el juego escogiendo los conjuros universales de uno de los 4 elementos para así representar su familiaridad con la magia. Dicha habilidad no lo convierte en un hechicero, sino en un ente con una mínima posibilidad de comunicarse con los espíritus elementales que le rodean. Por cada nivel que sea el personaje ganará 5 PM.
  Aclaración para los elfos lanzadores de conjuros: Un personaje elfo no puede escoger 2 tipos distintos de espíritus elementales, por lo que si la categoría del personaje es un mago de tierra usará los conjuros universales terrestres, pero no de otro elemento. Sólo los archimagos pueden manipular 2 o más elementos al mismo tiempo.
- A pesar de ser seres muy activos, esta gente no necesita tantas horas de descanso para recuperar sus energías, sino que con 4hs de sueño es suficiente para verse revitalizados.
- Detestan el estruendo de la batalla, y a veces intentan evitarla. Por lo general, no se equipan con armamentos mortíferos o pesados, sino que utilizan aparatos cómodos y ligeros. Las armaduras no son del agrado de los elfos, de ninguno de ellos, sólo aceptan las armaduras de pieles, acolchadas, de cuero, cuero con tachas, cuero endurecido, cuero endurecido con tachas, cota de mallas y cota de mallas élficas. Sin un elfo llegase a vestir cualquier otro tipo de armadura (pueden hallarse excepciones más adelante) tendrá una penalización a su experiencia dictaminada por el DJ.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 15
- En general, pocos elfos luchan basándose en la fuerza, sino que su mayor virtud es la calidad de sus reflejos y su excelente puntería. Todos los elfos usarán la tirada de (A) para modificar su Ataque de la misma forma que lo hacen con Disparos (el modificador al daño no será alterado). Esta ventaja no impide que un personaje **también** aumente o disminuya su Ataque por su (F).
- Su contextura suave y enjuta penalizan en 1 la tirada de (F) de la raza y en -2 la de (R). Por otro lado su gracia y alto carisma les otorgan +1 en (A) y (L). El envejecimiento lento les permite tener una infancia más duradera, lo que significa que pueden aprender más cosas que las demás criaturas, además, su capacidad de comprender y razonar es también superior, y por ello bonifican en 2 su tirada de (I).
- A causa de su orgullo reciben -2 en Negociar/Rogar. A su vez, la gallardía y corazón ardiente bonifican en +1 su tirada de Intimidar y +2 la de Valentía.
- Como los más hermosos entre todos los seres pensantes, bonifican en 4 su tirada de Belleza.
- Son veneradores de las estrellas y la luna, acostumbrados a cantar y rezar en las noches, poseen Infravisión de 20m.
- De naturaleza pasiva y paciente, todos los altos elfos son poderosos en el arte de la defensa y la espera, esto también se aplica a su forma de manejar la hechicería, ya que siempre potenciarán en 1 el nivel de sus conjuros de defensa.
- Por último, a la hora de Dispersar Magia, nuevamente muestran su superioridad ante otros conjuradores ya que los magos altos elfos obtienen +1 en su resultado final cuando tiren el D10 en una dispersión.

Elfos Marinos:
Los elfos marinos son una subraza que surgió de los exploradores altos elfos hace ya mucho tiempo. Su gente tuvo origen cuando sus antecesores exploraban nuevas tierras para colonizar a causa de las imparables hordas de pieles verdes. Los colonos avanzaban en grupos enormes, y tras terribles tempestades, cientos de navíos se desviaron ampliamente de su rumbo original. Al estar perdidos y sin provisiones, estos marineros hallaron islas abandonadas en el norte, y así fundaron sus reinos costeros.
Este pueblo es único en todo Kalaguand, su naturaleza mágica se adaptó con increíble facilidad al medio, y así lograron no solamente sobrevivir, sino mutar sus cuerpos en extraños seres anfibios. Pueden pasar mucho tiempo en el agua, no sólo porque adaptaron su aparato respiratorio al cambio, sino porque se sienten realmente muy

cómodos allí. La armonía que conllevan con los espíritus del mar es tan fuerte, que muchos de los primeros elfos marinos han logrado convertirse en elementales del agua.
En la vida cotidiana estos elfos se muestran extraños en sus costumbres, si bien mantienen una amplia dieta vegetariana, consumen pescado y frutos de mar de vez en cuando, pero no es ello lo que más resalta entre los mismos. Se dice que parte de sus ciudades costeras se encuentran sumergidas debajo de la superficie donde sólo se podría acceder a ellas nadando. Las edificaciones son de perla y coral, con muchos agujeros que actúan como ventanas o túneles para comunicarse unas con otras, algunas en formas de torres, poseen banderas que sobresalen del mar y pueden ser vistas desde un barco, o incluso de la costa.
Otra diferencia importante que marcan los elfos del mar es que su voz es la más pura de todas, alcanzan tonadas tan bellas que muchos piratas confunden a estas criaturas con sirenas en las rocas. Nadie sabe a qué se debe esto, pero junto a su piel tiersa, obtienen una belleza sobrenatural. Sin embargo, lo que más resalta de ellos es su visión, no sólo tan penetrante, sino que poseen una intuición tan avanzada que les otorga la capacidad de ver cosas que otros nunca lograrían. Los sabios dicen que estos cambios se lograron tras forjar una alianza muy importante con los espíritus acuáticos.
Los elfos marinos son los que más contacto hacen con los humanos debido a la cercanía que hay con sus tierras. Los humanos de Amara hace tiempo que afianzaron relaciones amistosas con esas personas, y en sus puertos es común divisar semielfos o humanos que conozcan el tan melodioso idioma élfico.
Aspecto físico: Los elfos marinos no poseen ninguna diferencia respecto a la altura y peso de sus primos, no obstante, lo que cambia en ellos es la redistribución del peso dentro del cuerpo. Son muy estilizados, quizás más que los altos elfos, y aparte de ser enjutos, son altos, pero de movimientos tan gráciles que a veces parecerían bailar, esto se debe a que les es más fácil manejar su peso debajo del agua de esta manera.
Su piel es muy diferente, es de un tono grisáceo y hasta un poco pálida. Si bien viven en costas y lugares más bien cálidos, no se broncean con facilidad. Su epidermis tan particular permite a sus ojos resaltar con gran impacto, ya que el color de estos son siempre azules y celestes de índole cristalinos, parecerían el reflejo de la luz en la corriente marina.
Religión: Los elfos marinos no conocen una deidad única a la que venerar, de hecho, no son sumamente religiosos. Shavaloon y Keergal son quizás los que mejor se llevan con su estilo de vida.
Nombres: Al estar tan emparentados a los altos elfos, sus apodos son similares, como por ejemplo Ultharion, Avalorn, Lornenth, Thinrod, Navathariell, Hyperion, Orion, Heldarion.
Alineación: De naturaleza tranquila y curiosa, son mayoritariamente buenos, aquellos más encerrados en el mundo natural se inclinan hacia la objetividad. Es muy raro hallar un elfo marino atraído por las sendas oscuras.
Modificadores a los elfos marinos:

- Esta comunidad posee una existencia en contacto permanente con la magia, incluso los más pequeños se familiarizan con ella. Al ser algo tan común para esta gente, no encuentran dificultad alguna para notar cuando los campos de energía son removidos, incluso pueden percibirlos en los objetos encantados. Todos los elfos contarán con la habilidad Detectar Magia como si fuesen lanzadores de conjuros. A pesar de ello, la modificación por nivel a esta habilidad no se aplicará en este caso (sí los de (P)), sino que sólo se tendrá en cuenta con los hechiceros y guerreros con magia.
- Todo elfo comienza el juego escogiendo los conjuros universales de uno de los 4 elementos para así representar su familiaridad con la magia. Dicha habilidad no lo convierte en un hechicero, sino en un ente con una mínima posibilidad de comunicarse con los espíritus elementales que le rodean. Por cada nivel que sea el personaje ganará 5 PM.
  Aclaración para los elfos lanzadores de conjuros: Un personaje elfo no puede escoger 2 tipos distintos de espíritus elementales, por lo que si la categoría del personaje es un mago de tierra usará los conjuros universales terrestres, pero no de otro elemento. Sólo los archimagos pueden manipular 2 o más elementos al mismo tiempo.
- A pesar de ser seres muy activos, esta gente no necesita tantas horas de descanso para recuperar sus energías, sino que con 4hs de sueño es suficiente para verse revitalizados.
- Detestan el estruendo de la batalla, y a veces intentan evitarla. Por lo general, no se equipan con armamentos mortíferos o pesados, sino que utilizan aparatos cómodos y ligeros. Las armaduras no son del agrado de los elfos, de ninguno de ellos, sólo aceptan las armaduras de pieles, acolchadas, de cuero, cuero con tachas, cuero endurecido, cuero endurecido con tachas, cota de mallas y cota de mallas élficas. Sin un elfo llegase a vestir cualquier otro tipo de armadura (pueden hallarse excepciones más adelante) tendrá una penalización a su experiencia dictaminada por el DJ.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 15
- En general, pocos elfos luchan basándose en la fuerza, sino que su mayor virtud es la calidad de sus reflejos y su excelente puntería. Todos los elfos usarán la tirada de (A) para modificar su Ataque de la misma forma que lo hacen con Disparos (el modificador al daño no será alterado). Esta ventaja no impide que un personaje **también** aumente o disminuya su Ataque por su (F).

- En sus orígenes, se dedicaban absolutamente a la pesca y las artesanías, no gustaban de producir armas, y las pelean entre ellos eran escasas, tienen -1 en (F) y –2 en (R). Comparten la bonificación con los altos elfos de +1 a (A), (P) y +2 en Inteligencia.
- Comienza con la pericia Navegación.
- Bonifica en 2 sus tiradas de Clima/Terrenos y Orientación.
- Los elfos marinos puede desenvolverse muy bien en el agua, incluso soportar mucho tiempo la respiración debajo de esta a causa de su estómago, que puede almacenar oxígeno para luego enviar a sus pulmones. Cada vez que se sumerjan, podrán resistir hasta 1h dentro del agua y volver a la superficie para recuperar el aliento durante unos minutos.
- A pesar de venerar los océanos, estos elfos mantienen su vínculo con la luna y las estrellas, por lo que su Infravisión llega hasta los 20m.
- Poseen un importante modificador de +3 a su tirada de Belleza.
- Los elfos del mar, mantienen su sexto sentido siempre alerta, su visión clara y transparente como su elemento es ideal para los conjuros psíquicos, por lo que aumentan en 1 nivel los sortilegios de dicha escuela.
- Por último, los agudos sentidos del elfo marino le permiten reforzar su vínculo con los espíritus y energías marinas, captan con facilidad la manipulación de la energía elemental y por ello aumentan en 2 su tirada de Detectar Magia.

Elfos Oscuros:

Es sabido que los altos elfos son capaces de vivir muchísimo tiempo, se cree que en la actualidad varias de estas personas han existido por miles de años. Siendo inmortales, estas criaturas no tienen que preocuparse por la vejez, y todos sus seres queridos poseen la misma característica, ¿pero qué sucede cuando luego de siglos y siglos de de observar y recorrer siempre el mismo mundo? ¿Puede uno llegar a cansarse de ello?

Los elfos oscuros surgieron cuando los altos elfos de más edad comenzaron a caer en terribles depresiones masivas. Al existir durante milenios, estos personajes se volvieron amargados, cansados, se hartaron del brillo de la vida y nada les sorprendía o hacía reír. Volviéndose cada vez más introvertidos y solitarios, muchos preferían alejarse de todos sus compañeros, fuera del alcance de sus risas, y por sobre todo, lejos de la luz. Ante dichos sucesos, cada vez más autodestructivos para los longevos seres, la fuerza negativa de la diosa araña Hirak posó el ojo sobre dichos entes.

Cuando los apáticos elfos escucharon la voz de la maléfica deidad, uno por uno fueron seducidos por sus venenos, con el tiempo, estos personajes de gran poder político y económico dentro de la sociedad, se encaminaron hacia las sendas oscuras. Bajo la manipulación entera de reinos y comercios, las disputas entre los elfos de menos edad pronto se hicieron evidentes, ya que cada vez más nobles y mercaderes importantes se inclinaban hacia gobiernos dictatoriales que opacaban las fuerzas de la libertad. Fue cuando uno de los principales líderes de tan siniestro movimiento fue sorprendido mientras ejecutaba rituales prohibidos a favor de la diosa de la muerte, y la sentencia para este fue el destierro permanente de las tierras bendecidas. Semejante veredicto desencadenó un sinfín de guerrillas a menor escala que luego terminó en una completa guerra civil entre los ya denominados altos elfos y aquellos que seguían los impulsos oscuros de su ama.

Luego de más de 200 años de guerra, tras provocar la caída de gloriosos países, los elfos de la luz vencieron a los de la oscuridad y los confinaron a vivir en reinos helados, totalmente alejados de la llama de la vida. Con el correr del tiempo, los colonos que debieron poblar aquellos inhóspitos parajes se tornaron rencorosos y envidiosos de lo que a ellos les tocó vivir. Sus corazones terminaron de pudrirse con la malevolencia de su deidad, ya no conocen un camino de retorno, sólo viven para matar, morir y vengarse.

Hoy, aquellos conocidos como elfos oscuros, se debaten en un vacío de adoración en torno a la reina de los que son condenados. Se mezclan con vampiros y demonios del más allá y pactan con un sinfín de criaturas para llevar a cabo su venganza bajo el sólido semblante del orgullo y la nobleza. En vez de mantener armónicos vínculos con los campos de energía, someten a todos los espíritus elementales a su antojo y causan magias malignas, nocivas para todos aquellos que les rodeen.

A pesar de seguir siendo elfos, de mantener su belleza y don de inmortales con los que fueron bendecidos, se rigen por códigos diferentes a los de sus primos. Viven en sociedades matriarcales como señal de sumisión hacia la única diosa, aunque hay hechiceros masculinos con el máximo de los respetos habitando sus góticas fortalezas. Concentran sus fuerzas durante años, ya que estos aprendieron a amar el combate y la decadencia, y cuando su poder no conoce límites, atacan a las poblaciones vecinas causando la desesperanza.

Aspecto físico: Estas personas son prácticamente iguales a los altos elfos, aunque son sus ojos los que delatan su verdadera esencia. Los elfos oscuros carecen de iris y pupila, todo su globo ocular es completamente negro a causa de la oscuridad que invadió sus almas. Tan temible aspecto va de la mano con sus casi siempre oscuras o canosas cabelleras, sus siniestras vestimentas también siguen la gama de colores. Es común condecorar las armaduras con arañas o viudas negras que demuestren devoción a Hirak, al igual que largas capas o armamento completo.

Religión: Tan macabra sociedad venera a la diosa de la oscuridad y el asesinato, por lo que Hirak, la gran araña, representa total autoridad dentro de las comunidades de elfos oscuros. Las sacerdotisas cuentan con gran poder dentro de la cultura, no sólo que cuentan con el miedo y admiración de sus súbditos, sino que algunos de los gobernantes más importantes son oradoras de alto nivel.
Nombres: Vaserath, Tullaris, Aargol, Kai, Umann, Darkor, Raziel, Ramat, Tankarguell.
Alineación: El corazón de estas personas ya está completamente podrido, ningún elfo oscuro puede sobrevivir a su cultura (o incluso a otra) siendo bueno o neutral, disfrutan siendo lo que son, y por ello siempre son malvados.
Modificadores a los elfos oscuros:

- Esta comunidad posee una existencia en contacto permanente con la magia, incluso los más pequeños se familiarizan con ella. Al ser algo tan común para esta gente, no encuentran dificultad alguna para notar cuando los campos de energía son removidos, incluso pueden percibirlos en los objetos encantados. Todos los elfos contarán con la habilidad Detectar Magia como si fuesen lanzadores de conjuros. A pesar de ello, la modificación por nivel a esta habilidad no se aplicará en este caso (sí los de (P)), sino que sólo se tendrá en cuenta con los hechiceros y guerreros con magia.
- Todo elfo comienza el juego escogiendo los conjuros universales de uno de los 4 elementos para así representar su familiaridad con la magia. Dicha habilidad no lo convierte en un hechicero, sino en un ente con una mínima posibilidad de comunicarse con los espíritus elementales que le rodean. Por cada nivel que sea el personaje ganará 5 PM.
  Aclaración para los elfos lanzadores de conjuros: Un personaje elfo no puede escoger 2 tipos distintos de espíritus elementales, por lo que si la categoría del personaje es un mago de tierra usará los conjuros universales terrestres, pero no de otro elemento. Sólo los archimagos pueden manipular 2 o más elementos al mismo tiempo.
- A pesar de ser seres muy activos, esta gente no necesita tantas horas de descanso para recuperar sus energías, sino que con 4hs de sueño es suficiente para verse revitalizados.
- Si bien obedecen a su maléfica naturaleza, siguen siendo elfos, y por lo tanto las armaduras no son del agrado de estos, sólo aceptan las armaduras de pieles, acolchadas, de cuero, cuero con tachas, cuero endurecido, cuero endurecido con tachas, cota de mallas y cota de mallas élficas. Sin un elfo llegase a vestir cualquier otro tipo de armadura (pueden hallarse excepciones más adelante) tendrá una penalización a su experiencia dictaminada por el DJ.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 15
- En general, pocos elfos luchan basándose en la fuerza, sino que su mayor virtud es la calidad de sus reflejos y su excelente puntería. Todos los elfos usarán la tirada de (A) para modificar su Ataque de la misma forma que lo hacen con Disparos (el modificador al daño no será alterado). Esta ventaja no impide que un personaje **también** aumente o disminuya su Ataque por su (F).
- A pesar del espíritu aguerrido y agresivo de estos personajes, mantienen su naturaleza élfica y pierden 1 punto en (F) y 2 en (R). A todo ello, su (A) se mantiene y reciben +1 en ella, al igual que su (I), no obstante, es en (L) donde realmente se destacan, ya que el coraje y determinación mejoran en 2 dicho atributo.
- La maldad en sus corazones, ya instalada durante generaciones bonifica en 2 la tirada de Intimidar, y a su vez, reciben +1 en Valentía.
- La oscuridad permanente en su entorno agudiza la Infravisión de los elfos malvados, por ello pueden ver en la oscuridad hasta 40m.
- Poseen un importante modificador de +3 a su tirada de Belleza.
- A causa de su oscuro confinamiento en alejados picos nevados, estos siniestros personajes se tornaron envidiosos y amargados, olvidaron el perdón y cometen torturas despiadadas hacia sus esclavos y enemigos, sin embargo, es con los altos elfos con quienes surge su mayor disgusto, ya que ellos los condenaron a vivir así. A la hora de batallar, los elfos oscuros se someten a la regla del Odio contra los altos elfos.
- La hostilidad con la que los elfos oscuros manipulan sus poderes mágicos es realmente muy potente. Superan en ofensiva a todos sus primos ya que aumentan en 1nivel todos los conjuros que lancen pertenecientes a la escuela ataque.
- Por último, ante la idea de obtener energía para seguir conjurando, los elfos oscuros son capaces de lastimar su propio cuerpo y así recibir más conjuros que otros personajes. Cuando un conjurador utiliza la técnica de mago **Obtención de energía** se daña 1 PG para recibir 5 PE/PF, pero en el caso de esta variedad élfica, por cada PG que se inflija el conjurador, éste recibirá 10 PE/PF. Al resto de las reglas y restricciones el personaje se manejará igual que el resto.

Elfos Silvanos:

Los seres pensantes con más antigüedad dentro de Kalaguand son los denominados elfos silvanos, aquellos que "siempre fueron". A pesar de las muchas separaciones entre los pueblos y de las nuevas generaciones élifcas, ésta gente es la original, a la que los dioses dieron ciertas misiones y estos cumplieron al pie de la letra.
Todas las ramificaciones élficas descienden de las castas del bosque, y es por ello que la gente de aquí posee linajes tan antiguos como la escritura misma. Permaneciendo fieles a su verdadera naturaleza, estos elfos son los únicos que actualmente comprenden al universo natural, y no se familiarizan con la magia y el metal.
La cultura de los elfos del bosque es realmente un misterio, incluso para sus primos que hasta ignoran el idioma hablado por estos. Ellos no construyen torres de mármol o atalayas incrustadas en las rocas, sino que hablan con los espíritus del bosque y les piden permiso para que se conviertan en sus moradas. No talan árboles para construir, sino que modelan la vegetación para no lastimar a sus seres queridos. Sólo en tiempos de guerra se ven obligados a forjar el metal y a recolectar madera, y ella es una de las razones por las que tanto les duele el combate. Lo mismo sucede con los animales: los elfos silvanos son prácticamente vegetarianos, alimentándose de la carne sólo cuando es necesario. Todos los seres vivos merecen respeto, sean pensantes o no, y abandonarlos como lo hicieron el resto de sus primos es un acto de olvido y soberbia para esta gente.
Los mejores jardineros, botánicos, exploradores, espías y jinetes se hallan dentro de esta raza. Su estilo de vida silvestre los convierte en naturalistas innatos, y así se mantuvieron a lo largo de varios milenios. Cuando el desastre llamó y tuvieron que aprender del arte de la guerra, sus arcos fueron los mejores, con una puntería mortal, los enemigos caían desde cientos de metros a la distancia.
Si bien esta gente no acostumbra a explorar los misterios de la hechicería, varios elfos silvanos lograron ser excelentes magos, sobre todo en lo que al elemento de tierra se refiere. De todos modos, su verdadero poder espiritual está ligado netamente a las deidades neutrales. Sabios y poderosos, los elfos silvanos conforman letales guerreros con magia que matan a sus enemigos desde las sombras del bosque, sin que nadie pueda detectar su presencia.
En la actualidad, el cada vez más pequeño territorio de los elfos silvanos se ve rodeado de naciones humanas, y si bien éstos se esquivan mutuamente, muchos aseguran que los bosques están comenzando a morir.
Aspecto físico: La vida al intemperie transforma la piel de los individuos, por ello adquieren tonos bronceados o trigueños, no obstante, para la mayoría de ellos sus cabellos se tornan tan dorados como el sol, su astro favorito. Al ser sus ojos de colores claros, poseen una belleza extraña a la mirada de otras personas, y con una altura similar a la de los seres humanos, generan un encanto envidiable. Es sabido que los hombres de mayor edad pueden desarrollar barba, aunque carezcan de bello en el resto del cuerpo. En cuanto a su forma de vestir, varían mucho respecto a sus primos, ya que optan por colores verdes, marrones, grises o blancos. Además se adornan con camuflaje, plumas o condecoraciones de madera. Muchos escriben en sus cuerpos bendiciones druídicas que refuerzan su enlace con el mundo natural.
Religión: Los elfos del bosque veneran a Keergal como creador de los seres vivos, dador de fertilidad y paz, adoran sus tres aspectos (bueno, neutral y malvado) y sus druidas poseen gran influencia dentro de las distintas tribus. Por otro lado, la fe regional también posee una gran inclinación hacia Shavaloon y sus cuatro elementos, estos rodean por completo las viviendas de los elfos silvanos y sus corazones, por lo que hay templos bastante importantes para dicha feligresía. En algunos rincones más apartados pueden encontrarse santuarios que honren a Lu Mei, como principal señor de la purificación, también hace su aporte a la conservación del medio.
Nombres: Ebreth, Winrow, Lúmien, Lathelessendrim, Obreel, Ardrial, Galábi, Miruviel, Mildri.
Alineación: Los elfos silvanos son buenos o neutrales, es raro que haya alguno malvado, pero siempre existe la posibilidad.
Modificadores a los elfos silvanos:

- Esta comunidad posee una existencia en contacto permanente con la magia, incluso los más pequeños se familiarizan con ella. Al ser algo tan común para esta gente, no encuentran dificultad alguna para notar cuando los campos de energía son removidos, incluso pueden percibirlos en los objetos encantados. Todos los elfos contarán con la habilidad Detectar Magia como si fuesen lanzadores de conjuros. A pesar de ello, la modificación por nivel a esta habilidad no se aplicará en este caso (sí los de (P)), sino que sólo se tendrá en cuenta con los hechiceros y guerreros con magia.
- Todo elfo comienza el juego escogiendo los conjuros universales de uno de los 4 elementos para así representar su familiaridad con la magia. Dicha habilidad no lo convierte en un hechicero, sino en un ente con una mínima posibilidad de comunicarse con los espíritus elementales que le rodean. Por cada nivel que sea el personaje ganará 5 PM.
  Aclaración para los elfos lanzadores de conjuros: Un personaje elfo no puede escoger 2 tipos distintos de espíritus elementales, por lo que si la categoría del personaje es un mago de tierra usará los conjuros universales terrestres, pero no de otro elemento. Sólo los archimagos pueden manipular 2 o más elementos al mismo tiempo.
- A pesar de ser seres muy activos, esta gente no necesita tantas horas de descanso para recuperar sus energías, sino que con 4hs de sueño es suficiente para verse revitalizados.

- Detestan el estruendo de la batalla, y a veces intentan evitarla. Por lo general, no se equipan con armamentos mortíferos o pesados, sino que utilizan aparatos cómodos y ligeros. Las armaduras no son del agrado de los elfos, de ninguno de ellos, sólo aceptan las armaduras de pieles, acolchadas, de cuero, cuero con tachas, cuero endurecido, cuero endurecido con tachas, cota de mallas y cota de mallas élficas. Sin un elfo llegase a vestir cualquier otro tipo de armadura (pueden hallarse excepciones más adelante) tendrá una penalización a su experiencia dictaminada por el DJ.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 15
- En general, pocos elfos luchan basándose en la fuerza, sino que su mayor virtud es la calidad de sus reflejos y su excelente puntería. Todos los elfos usarán la tirada de (A) para modificar su Ataque de la misma forma que lo hacen con Disparos (el modificador al daño no será alterado). Esta ventaja no impide que un personaje **también** aumente o disminuya su Ataque por su (F).
- Los elfos silvanos penalizan en 1 su (F) y (R), no obstante, su (A) tan desarrollada en los bosques es sorprendente, por lo que obtienen +2 en dicha tirada. Los sentidos elevados le dan a los elfos +1 en (P).
- Como se mencionaba anteriormente, la puntería de los elfos es increíble, tan así que bonifican en 1 los chequeos de Disparos. A su vez, su estado de alerta les da +1 en Observación y Defensa.
- Al haberse criado entre la naturaleza, estos seres comienzan el juego con la pericia gratuita Entrenamiento Animal.
- Su entrenada visión nocturna otorga hasta 45m de Infravisión a los elfos silvanos.
- Su exótico atractivo bonifica en 2 la tirada de Belleza de esta raza.

Semielfos:
Los elfos muestran poco interés en los humanos actualmente, habiendo comenzado su declive hace varios siglos, y siendo la expansión del hombre cada vez mayor, éstos comparten ya pocas cosas en común. Sin embargo, cada tanto ocurre una unión entre ambas razas, y al ser compatibles, aparecen los semielfos. Dicho evento ocurre generalmente cuando un elfo recorre territorios humanos, ya que es raro que suceda al revés. Los elfos varones cortejan fácilmente a las inmaduras humanas, y si bien para ellos no significa más que una "travesura", las mujeres suelen quedar encantadas. Es raro que una elfa se enamore de un hombre humano, estas no suelen interesarse en conquistas de semejante índole, aunque se sabe que hay excepciones. Lamentablemente para las mujeres de esta raza, la mayoría de semielfos que fueron concebidos se debieron al terrible proceso de una violación o situación trágica.
Raros en todo el mundo, los semielfos son estériles, carecen de patria, no tienen bandera y desde pequeños la vida les impone un destino muy duro. Si se crían entre los elfos, éstos crecen muy lentamente, por lo que los "mestizos" (como suelen ser llamados) alcanzan la adultez cuando todos sus amigos son muy jóvenes aún. Con aquellos que ya son adultos sucede que contemplan a estos entes como seres primitivos y desperfectos, por lo que es común que un semielfo adopte una existencia solitaria o alejada del resto de sus parientes. En la mayoría de los casos, cuando el individuo se da cuenta cuál es su realidad, parte hacia los reinos humanos a probar mejor suerte.
Vivir en el mundo de los mortales es más fácil por un lado, pero mucho peor por otro. La evolución de estas criaturas es casi idéntica, un poco más lenta, pero nada que le impida forjar vínculos fuertes, sin embargo, a los semielfos les cuesta mucho encajar en las sociedades humanas a causa de la ignorancia y discriminación que demuestran constantemente. A veces a los semielfos se los asocia con brujerías, y la gente los condenan como ermitaños, incluyendo aquellos de noble cuna se han visto "indignos" por ser el producto de criaturas paganas. Sólo en Amara y en los Pueblos Libres, donde hay mucho contacto interracial, estos seres pueden pasar desapercibidos. De lo contrario, terminan convirtiéndose en ladrones, piratas o mercenarios.
Un semielfo es capaz de alcanzar los 150 años de vida a causa de la extensión élfica que altera el proceso de envejecimiento humano. Al carecer del "brillo" inmortal que poseen sus primos, estos identifican rápidamente la esencia de estas criaturas, los humanos en cambio, a menos que estén versados en el tema, jamás notaría dicha distinción.
Aspecto físico: La variedad de estas criaturas es enorme a causa de que los pueblos humanos y élficos son muchos. En casi todos los ejemplares se observan orejas demasiado pronunciadas como para ser humanas, y al poder desarrollar barba en el caso de los hombres y poseer mayor cantidad de bello en todo el cuerpo, es claro que tampoco son elfos.
A continuación se pasará a mostrar todas las variaciones que existen entre los humanos de Kalaguand y los 4 diferentes tipos de elfos todavía existentes:

- **Semielfos altos:** La unión entre un humano y un alto elfo conforma siempre a sujetos de elevada estatura, piel pálida con porte bello y corazón orgulloso. Un semielfo alto es, por lo general, un ser de ojos claros, aunque en el caso de los ojos oscuros son muy cautivadores y profundos.
- **Semielfos marinos:** Los semielfos marinos son los más comunes debido a la buena relación que tienen allí los seres de Amara. No poseen rasgos en particulares que los identifiquen, sin embargo, demuestran una alegría inexplicable al estar en el agua.

- **Semielfos oscuros:** Rara mezcla entre un humano y un elfo oscuro. El cabello del semielfo siempre será negro, y lo que más destacará la naturaleza del sujeto será su globo ocular, que si bien será negro, en este caso, sí poseerá iris, cuyo color es heredada de su parte humana.
- **Semielfos silvanos:** Cuando un humano y un elfo silvano se mezclan, dan a existir a una criatura de piel trigueña. Por lo general son amantes de la libertad, y se deprimen cuando se lo maltrata o se adentran en ambientes tristes, sucios o cerrados.

Religión: Los semielfos no se mueven en grupos grandes ni poseen un territorio para ellos, simplemente se rigen por la fe del lugar que ellos hayan escogido como su hogar.
Nombres: El apodo o bautismo de los semielfos dependerá del lugar en el que hayan nacido, así que habrá que elegir alguno luego de escoger la nacionalidad del mismo, ya sea un nombre humano o élfico.
Alineación: No hay una conducta genérica para estos personajes, simplemente dependerá del medio en el que se hayan desarrollado.
Modificadores a los semielfos:

- Los semielfos son únicos entre las razas de personajes jugadores, estos no han sido creados por los dioses, sino por el choque cultural de los pobladores de las Tierras Inmortales. Al ser mestizos poseen una poderosa influencia por parte de sus ancestros elfos en sus cuerpos, mientras que la adaptabilidad de los humanos rige su manera de actuar y fortalece las carencias del imperecedero pueblo. No existen dos semielfos iguales, las combinaciones entre Ulsha y Tar son tan distintas como las que puede haber entre Sylvania y Northland o los Puertos Élficos y Amara o entre los Elfos Oscuros y la gente de los Pueblos Libres. Amara y Ulsha, Sylvania y Amara, Ulsha y Northland, Ulsha y Murabia Joadim, Puertos Élficos y Tar, Puertos Élficos y Murabia Joadim, Elfos Oscuros y Öltenh y la lista sigue… Si bien son estériles y no pueden reproducirse, estas extrañas combinaciones de sangre hacen fuerte a los semielfos y muy distintos unos con otros. Estos mestizos únicamente pueden parecerse a sus hermanos o ancestros, de lo contrario no hay criatura alguna en el mundo que posea algún parecido con ellos.
- La diversidad sanguínea y cultural de estos individuos les da una exclusiva singularidad como parte de si mismos. El semielfo se beneficia de las virtudes de ambas razas, por lo que a continuación se dará un listado de 20 habilidades, pero el jugador únicamente podrá escoger 8 de ellas y así diseñar a su propio mestizo:
  1. Comenzar el juego con 5 puntos de ventajas adicionales.
  2. Comenzar el juego con 10 puntos de pericia adicionales.
  3. Si elige esta habilidad el personaje puede utilizar cualquier tipo de armaduras sin restricción o penalización alguna (a menos que su categoría principal y/o secundaria lo aclare), de lo contrario su máxima armadura será la Cota de Mallas Élficas.
  4. Si el personaje no es un lanzador de conjuros y decide ser un guerrero entonces puede ganar 5 PM por nivel y escoger los conjuros universales de uno de los cuatro elementos.
  5. Si elige esta habilidad los PG raciales del personaje serán 20, de lo contrario comenzará con 15 al igual que los elfos.
  6. Si el personaje no es un lanzador de conjuros y decide ser un guerrero puede comenzar con la habilidad Detectar Magia e Identificar Conjuros.
  7. El personaje puede comenzar con la ventaja Especialización en Armas raciales, aunque esta elección sólo le sirve para saber emplear armamento elfo y humano, para saber sobre equipo de otros pueblos deberá invertir puntos de ventajas.
  8. Bonificar en 1D4 la tirada de Belleza.
  9. Se puede escoger **<u>sólo una</u>** de las siguientes variantes para los atributos:
     - +1 a (A) y +1 a (P)
     - +1 a (A) y +1 a (L)
     - +1 a (A) +1 a (I)
     - +1 a (P) y +1 a (L)
     - +1 a (P) y +1 a (I)
     - +1 a (L) y +1 a (I)
  10. El personaje puede tener hasta 30m de Infravisión.
  11. Al crear el personaje, el jugador podrá repetir una sola tirada con la que no esté conforme dentro de sus atributos de (F), (R), (A), (L), (P) o (I).
  12. Se puede escoger **<u>sólo una</u>** de las siguientes variantes para los atributos:
     - +1 a (A) y -2 a (F) o -2 a (R)
     - +1 a (F) y -2 a (R) o -2 a (A)
     - +1 a (R) y -2 a (F) o -2 a (A)
  13. El personaje necesita 10% menos de experiencia para subir al siguiente nivel.

14. El personaje puede potenciar en 1 nivel todos los conjuros de una escuela de magia que será elegida al azar. Tirar un dado frente al DJ y determinar cuál es el tipo de conjuros seleccionados (Invocación, Defensa, Curación, etc.).
15. El personaje puede utilizar su tirada de (A) para modificar su Ataque de la misma forma que lo hace con Disparos (el modificador al daño no será alterado). Esta ventaja no impide que un personaje **también** aumente o disminuya su ofensiva por (F), en caso de no elegirla, utilizará los modificadores normales como un humano.
16. Un semielfo vive normalmente cien años como un humano, pero si elige esta habilidad triplicará dicha cifra.
17. Es común que los semielfos sufran destierros o exilios por parte de las naciones elfas, sobre todo si su padre era humano (debido a que estos individuos muchas veces son el resultado de una violación o saqueo), de hecho el adjetivo "mestizo" fue originado por los elfos hacia estos eternos "extranjeros" dentro sus tierras. Elegir entre altos elfos, elfos marinos, elfos oscuros o elfos silvanos: el semielfo aplicará la regla de Odio contra el pueblo seleccionado.
18. Se obtendrá +1 a (F), (R), (A), (P), (L) o (I), aunque el atributo será escogido de manera aleatoria frente al DJ.
19. El personaje puede elegir comenzar el juego con todas las armas en las que tenga especialización.
20. El personaje puede dormir únicamente 4 horas diarias y reestablecer todas sus fuerzas, pero si no escoge esta habilidad deberá dormir 8 horas como lo hacen los humanos.

Duendes:

Se dice que cuando los elfos habían alcanzado el auge de su civilización, el mundo estaba en orden y nada parecía poder alterarlo. Si bien este universo era idílico, muchas deidades contemplaron aquella realidad como algo constante y aburrido, al haber divinidades cuyo carácter estaban lejos de lo lineal, decidieron moldear una derivación de tan bendita raza para que cumpliese su rol de bufones.

Los duendes, tan parecidos a sus ancestros élficos, causaron un enorme impacto entre estos, ya que se mostraron como criaturas realmente tiernas y amigables. De naturaleza juguetona y exploradora, congeniaron muy bien con los elfos y hallaron un hogar ideal en los bosques y llanuras de la región. Siendo tan sociables y transparentes, estas criaturas entablaron fuertes amistades con los espíritus druídicos y encontraron una cierta afinidad hacia las deidades del bien, cuyas ondas positivas se llevaban de la mano con su estilo de vida, tales como Fimberdel o la faceta benigna de Keergal. Mientras los elfos se concentraban en el arte y la poesía, sus pequeños primos propagaban la alegría y la sonrisa por donde quiera que fuesen, se decía que erradicaban los males del corazón y que sus bendiciones eran traedoras de la buenaventura.

El interés en expandir la raza y poblar nuevos territorios no era característico de semejantes criaturas. Los duendes no se mostraron sedentarios, y aunque eran hiperactivos y muy inquisitivos, sus metas eran llevadas a cabo individualmente, y no como grandes masas migratorias o comunidades que trabajaban conjuntamente. Hasta el día de hoy estos singulares personajes se llenan de amigos a lo largo de su existencia, sin embargo, su estadía en un solo lugar es tan breve que dichos vínculos duran pocos o les son difíciles de mantener.

Oportunistas y arriesgados, los duendes no piensan las cosas dos veces, si bien para muchos poseen tendencias suicidas, es porque disfrutan la vida al máximo y viven cada día como si fuese el último. De hecho, la capacidad de supervivencia que poseen estos hombrecillos es tan grande que muchos creen que son los seres más poderosos de todas las Tierras Inmortales, y que si no han dominado el mundo, es porque todavía no se han dado cuenta de que pueden hacerlo.

Sin embargo, los duendes, tan queridos por mucha gente, sufrieron un terrible golpe cuando estallaron las primeras invasiones de pieles verdes en el sur. Físicamente más débiles que sus primos, fueron presas fáciles de los atacantes en las colinas y descampados, y al no encontrar dónde esconderse, fueron extintos en aquellos parajes. Sólo los bosques proveyeron lugares seguros y altos donde estar a salvo, y protegidos por los elfos del lugar, accedieron a ser sus espías e incursores en las campañas militares que tuvieron lugar en aquella época. Los altos elfos nunca les negaron la mano cuando éstos decidieron partir de los frondosos territorios de Keergal, pero su naturaleza civilizada, de etiquetas y heráldica, no se adecuaba bien al estilo de vida caótico que habitaba en sus corazones, por lo que echaron raíces en sus tan amados bosques.

En ka actualidad, pocos humanos y enanos han conocido a tan diminutos individuos, confundiéndolos muchas veces con niños o incluso con algunos elfos. Los duendes se desenvuelven bien en las comunidades humanas ya que al ser tan populosas pasan desapercibidos y se desenvuelven muy bien como magos, ladrones y bardos.

Aspecto físico: Un duende promedio, capaz de vivir hasta 100 años de edad, desarrolla su vida y fisiología de manera muy similar a la de los seres humanos. Todos ellos tienen también enormes similitudes con los elfos silvanos en lo que a su apariencia se refiere, son tan parecidos a sus vecinos y parientes que se los confunde con niños de esta raza. Aunque si bien son algo más redondeados y muestran enormes ojos llenos de vida, su principal característica radica en el tamaño de su masa corporal. Alcanzando los 80cm de altura, y los 30kg

como máximo, son captores de toda atención, y demostrando enorme agilidad física y desarrollados sentidos, son muy difíciles de ver si ellos desean permanecer ocultos.

Religión: Los duendes no acostumbran a edificar estructuras, sus construcciones se limitan a viviendas cerca de árboles o ríos fuera de lugares muy poblados, lo mismo ocurre con sus templos. Estas criaturas no condecoran edificios ni establecen altares, llevan su fe dentro de sus corazones y a lo sumo se interesan en amuletos sagrados, pero nada superior a ello. Fimberdel es seguramente la divinidad a la que más oran estas personas, aman los giros e improvistos que puede dar la vida, y como no disfrutan de las cosas predecibles, el sendero de un caminante es algo que ellos están deseosos de recorrer. Hay también muchos duendes dentro de las arboledas druídicas.

Nombres: Los duendes aman los nombres y apodos, no solo marcan una identidad para ellos, sino que también les son divertidos, originales y variados. Entre su población es muy corriente que los integrantes vayan adquiriendo apodos a lo largo de toda su existencia, y en general, dichos bautismos se deben a proezas de gran valor para el individuo. Existe el caso de un duende conocido como Salguitas que partió de aventuras hace ya mucho tiempo, pero al regresar a su casa en busca de unas merecidas vacaciones terminó siendo conocido como Salguitas Grillo de Molei IV.

Alineación: Si bien es realmente difícil que exista un duende malvado, es posible que haya, pero la inmensa mayoría es buena y por sobre todas las cosas de personalidades caóticas e impredecibles. Existen bastantes personajes neutrales también.

Modificadores a los duendes:

- El tamaño de los duendes, sumado a la enorme rapidez en los reflejos dan un poderoso modificador de +3 a (A), mientras que sentidos tan aguzados y ojos bien abiertos potencian en 2 la tirada de (P). La mente siempre tan estimulada del hombrecillo incrementa en 1 la (I).
- Desafortunadamente, tener un tamaño tan pequeño trae sus desventajas, y a la hora de determinar la (F) y (R), esta criatura sufre mucho por ello. Cuando el jugador haga las 6 tiradas para establecer los atributos de su personaje, debe descartar las 2 tiradas más bajas y volver a tirarlas, pero no utilizando 3D6+2, sino únicamente 1D6+2. El resultado de ambas tiradas tendrán que escogerse para precisar la (F) y (R) del duende.

  Ejemplo: Un jugador realiza 6 tiradas para determinar las puntuaciones de atributos de su personaje, cada chequeo fue realizado con 3D6+2, los resultados fueron 17, 14, 14, 13, 11 y 10. Como el jugador piensa jugar un duende, debe eliminar sus 2 tiradas más bajas, las que son 11 y 10, y luego volver a tirarlas, pero esta vez utilizando 1D6+2. Realiza dicha tirada y obtiene 7 en una y 5 en la segunda, habrá que escoger cuál va a (F) y cuál a (R).
- El tamaño tan diminuto de los duendecitos les otorga 1 punto de Ar natural a causa de que es más difícil golpearlos con éxito.
- Esta raza solamente puede utilizar armaduras ligeras y medianas, siendo la cota de mallas su mayor protección. La contextura física de los hombrecillos no está adaptada a cargar corazas pesadas, ni tampoco es de su agrado.
- La simpatía y contextura física compensan en 2 la Belleza del personaje.
- Su espíritu aventurero y sumamente curioso bonifica en 2 su tirada de Valentía.
- Los duendes pueden ver en la oscuridad, ya que poseen hasta 20m de Infravisión.
- Es raro que una deidad consienta a un pueblo en particular sin tener en cuenta a los demás, pero Fimberdel lo ha hecho. Si un duende le acompaña y decide ser uno de sus sacerdotes, lanzará todos sus conjuros como si fuese un nivel más alto.
- El señor del destino y la buena fortuna ha prestado particular interés en esta gente, ya que son de naturaleza amable, gentil, y por sobre todo impredecible. Un duendecito comenzará sus aventuras con la ventaja Buena Suerte.
- Sus PG iniciales sin tener en cuenta la (R) son 15. Debido a lo afortunados que son suelen salir con vida de muchas situaciones riesgosas, de ahí su cantidad de PG.
- Como poseen tanta buena suerte, los duendes pueden tirar su (R) base bonificada en +3 contra golpes críticos: siempre se mueven en el momento indicado para no recibir daños mortales o su rival no provocó una herida tan grave después de todo, etc.
- Semejante espíritu de aventura y aprendizaje brindan la ventaja de requerir 20% menos de experiencia que las demás razas para ascender de nivel. Nunca se cansan de hallar cosas jamás vistas por ellos, y cuando las encuentran, aprenden todo de ella (si es que no les aburre).
- Un duende es capaz de aprender tantos lenguajes con gusto, que por cada punto de (I) que tenga a partir de 13 inclusive, recibirá tantas veces gratis la pericia Idiomas.

Enanos:

Las primeras forjas enanas datan desde hace más de 3000 años, si bien nadie sabe la exactitud de su origen, los primeros exploradores elfos hicieron contactos con ellos cuando comenzaron a poblar los picos nevados.
Como dador de forma y corazón, Gromril los diseñó a su imagen y semejanza, fue tanto el cariño con el que la divinidad creó a estas criaturas, que él mismo se autodenominó "padre" de los enanos.
Raza fuerte, firme, desconfiada y sumamente organizada, nacieron para trabajar el mundo, las Tierras Inmortales estaban llenas de belleza, y los enanos comprendieron al instante para qué fueron creados. Amaron el arte de la escultura y la construcción, concibieron grandiosos ingenieros y arquitectos, por otro lado, la minería y la forja fueron sus otros talentos con los que se desenvolvieron maravillosamente. No sólo se largaron como pioneros en trabajar diversas piedras y metales preciosos, muy comunes en la actualidad, sino que una infinidad de inventos con gran repercusión en la historia de la tecnología salieron de mentes enanas: armaduras pesadas, armas de fuego, puentes mecánicos y el trabajo sobre mármol. Se dice, que a pesar de la ingeniería e inventiva de este pueblo, su mayor logro fue haber creado la magnífica cerveza que tanto veneran. Bebedores por naturaleza, el comercio del alcohol también tuvo cuna de la mano de estos excavadores.
La dureza de la piedra se halla en el espíritu de todos los enanos, son seres muy valientes y decididos, capaces de seguir su terquedad ante las puertas de la razón. El fuego que arde en la venganza de esta gente es grande, debido a que jamás perdonan una traición, y menos de los pieles verdes. De todas formas, el carácter tan estricto y determinante de esta gente se compensa con la dedicación y generosidad con la que honran la amistad, ya que un amigo enano es un alma realmente valiosa. Defienden instintivamente todo lo que es suyo, incluyendo a sus seres queridos, y aunque tardan en confiar en aquellos que no pertenecen a su estable raza, reconocen los méritos de quienes se sacrifican por demostrar su valor.
Como los dioses crearon a esta raza con buenaventura y riquezas, ésta aprendió a amar los lujos, y por sobre todas las cosas al más codiciado de todos los metales: el oro. Los enanos indiscutiblemente se impusieron como los maestros artesanos en Kalaguand y todo lo que tocaban lo convertían en una obra de arte, sin olvidar el valor monetario que tenían estas maravillas a causa de los caros materiales que siempre utilizaban. Pronto, la roca y el acero componían sus armamentos y viviendas de la mano del oro, plata, bronce y hasta incluso platino.
Excavando con facilidad el interior de la piedra, este pueblo halló su hogar en el interior de las montañas, donde podían explorar continuamente nuevos territorios y así explotar los metales autóctonos. En cuestión de unos pocos siglos, las principales cadenas montañosas del continente se vieron pobladas en su interior por el creciente imperio enano.
Los elfos del pasado establecieron fructíferos acuerdos económicos con sus nuevos vecinos y aunque estos eran comerciantes exigentes, fueron tiempos realmente buenos. Cuentan las leyendas que allí en el sur, donde los elfos no tuvieron demasiado contacto con los humanos, los enanos instruyeron a estos en su modo de vida.
Siendo famosos por las riquezas que acumularon durante años, muchos bandidos y caciques de gran poder habían puesto la mira en el territorio montañoso, y era tan sólo cuestión de tiempo que las temidas invasiones de pieles verdes afectasen a los reinos enanos. A diferencia de los elfos, estos seres de carácter duro y tosco presentaron batalla ante la mera idea de que le arrebatasen lo que tanto trabajo les había costado lograr, y de la mano de increíble armamento de alto nivel tecnológico, pronto crearon cañones y máquinas de guerra que ayudaron a repeler las avanzadas. Sin embargo, los orcos y goblins superpoblaban su territorio, y pudiendo reproducirse como moscas entablaron una matanza que se extendió a lo largo de 300 terribles años.
Debido a que los elfos se habían dividido en muchas tribus y algunas incluso peleaban entre sí, pidieron ayuda a los enanos ante la inminente pérdida de sus tierras, y durante muchas décadas los enanos reforzaron las murallas élficas. No obstante, sorpresivamente los elfos abandonaron la guerra y comenzaron a migrar a otros parajes, dejando solos a sus valientes aliados en el frente de batalla. Ante tal acto, que los enanos denominaron "cobardía", maldijeron por siempre a los elfos y a todas las generaciones restantes de estos.
Con el correr del tiempo muchos países enanos fueron aniquilados y muchos otros resistieron, pero aunque el esfuerzo fue enorme, nada se pudo hacer cuando aparecieron los grandes dragones del mal. Dichos reptiles literalmente desaparecieron todo vestigio de los imponentes reinos de roca, y con el sólo fin de alimentar su codicia, los despiadados monstruos tomaban las fortalezas y las convertían en su propio lecho. Aprovechando la devastación que causaban los dragones, los pieles verdes terminaron por destruir las otrora glorias enanas.
Los enanos que residen en la actualidad son verdaderamente pocos. Aquellos descendientes de herreros y artesanos se han vuelto reservados y desinteresados de los problemas que ocurren fuera de sus montañas. Acumulando el rencor que sus ancestros les inculcaron, guardan sus obras de arte para sí y se han convertido en un mito para la mayoría de las naciones humanas.

Los enanos moraron en los confines montañosos a lo largo de toda su existencia, sin embargo, como sus países fueron saqueados por los corruptos dragones y crueles caciques orcos, algunos de estos se vieron obligados a descender al pie de las colinas y llanuras. Al avanzar los años, las diferencias entre los que permanecían en las colinas se hicieron tan grandes respecto a los de las montañas, que conforman diferentes pueblos.

Enanos de las montañas:

Este linaje sigue el camino de los primeros ancestros, su estilo de vida en nada ha cambiado respecto a siglos atrás.
Desafortunadamente, esta gente sólo vive en la sombra de lo que alguna vez fue un imperio rico y prolífero; hoy se halla sumergido en un destino incierto. Al entrar en los dominios actuales se debe pasar por un sendero repleto de ruinas y catacumbas que dejaron tras de sí las invasiones pieles verdes. Luego, si uno es bienvenido, puede pasar por las enormes puertas de hierro trabajado que protegen lo que queda en la actualidad. Quizás para el que visite las tan ocultas edificaciones toda la zona parezca demasiado "protegida", pero la realidad es que todos los enanos sufrieron mucho durante años. Si bien su edad se prolonga hasta los 300 años, a diferencia de otras razas, su evolución y natalidad es lenta, por lo que el exterminio jamás pudo reemplazar lo que se perdió.
Los reinos de los enanos de las montañas, comenzaron su total desaparición por el arrasador poder de los dragones invasores. Cuando las fuerzas draconianas comenzaron a avanzar hacia el este, y se toparon con los enanos que refrenaban a los pieles verdes invasores, aprovecharon para saquear sus vastos tesoros y literalmente vaciaron las capitales. Los reptiles alados fácilmente derribaban los altos portones, y con sus llamaradas obligaban a los enanos a salir de sus moradas. En décadas, los valientes guerreros, dejaron caer sus hachas y presenciaron la caída de su propia nación.
Si bien defendieron a diestra y siniestra a su gente mientras blandían hachas y martillos, sus banderas y seres queridos caían por las invasiones que venían por varios los flancos. De todas formas, lo que siguió a los saqueos fue la extensión de un infierno para los sufridos enanos, ya que aquellos que habían sobrevivido sintieron la humillación y tortura de sus conquistadores. Tras revueltas y rebeliones, los enanos que habían sido esclavizados pudieron huir y se refugiaron entre las ciudades que todavía se mantenían en pie, ¡y no fue simplemente otra fuga de prisioneros, ya que todos los grupos de forajidos enanos en aquellos tiempos llegaban a las puertas de sus hermanos de a millares!
Los enanos de las montañas se reflejan secos, gruñones e introvertidos. Sus abuelos fueron los que debieron huir para mantener con vida al pueblo, por lo que las generaciones actuales cargan con todo el rencor que ellos les transmitieron, y como esta raza no perdona jamás, los enanos actuales llevan consigo muchas cuentas pendientes. Detestan a los orcos y a los goblins, y no temen a los dragones, sino que los odian. Sus tratos con las otras razas pensantes ha quedado en el pasado, incluso las fructíferas transacciones con los elfos, ha quien hoy día llaman cobardes por haberlos abandonado en el pasado. Se alejan, viven escondidos de cualquier contacto con la superficie, y aunque suelen ser buenas personas, se sienten heridos, víctimas de un mundo que los atacó sin razón.
Aspecto físico: Todos los enanos son robustos y tienen mucho bello, sobre todo en brazos y torso, también poseen cejas muy pobladas. Sus barbas llegan fácilmente a su abdomen, y se muestran orgullosos cuando alcanzan longitudes increíbles, las condecoran con anillos, trenzas y colgantes. Los enanos adultos llegan a medir 1,40m, pero como son redondeados y de músculos y huesos poderosos, llegan a pesar lo mismo que un ser humano.
Religión: Gromril creó a los enanos fuertes y valientes, por ello estos lo aman y veneran como suma deidad. Hay otras dos divinidades que también tienen mucho peso dentro de su cultura, como lo son Lamhy y Gurta. Los clérigos enanos escalan poderosos puestos políticos, ya que son un símbolo de conocimiento y respeto para tales personas.
Nombres: Cramwaiss, Cram, Dorm, Earkshipper, Goodat, Toomak.
Alineación: Los enanos son sumamente estrictos y perseverantes, por lo que su estilo de juego es pasivo. Si bien muchos son buenos, la mayoría se muestran neutrales. Existen enanos malvados, sobre todo aquellos que siguen a Gurta, amo del odio y rencor.
Modificadores a los enanos de las montañas:

- Los enanos son muy fuertes y robustos, su musculatura y desarrollo físico les da +1 a (F), a su vez, la capacidad para resistir enfermedades y trabajos forzados otorga otro +1, pero esta vez a (R). Las piernas cortas y facciones tan redondas dan movimientos toscos a los enanos que penalizan en 2 la tirada de (A).
- Todos los enanos aplican la regla del odio al luchar contra dragones, orcos y goblins.
- Al estar sumergidos en un mundo de excavaciones y trabajos muy exigentes, los enanos están acostumbrados a cargar consigo equipajes grandes. Lo mismo sucede cuando visten corazas, ya que no se incomodan al vestirlas, y por ende no pierden ningún punto de (A) al tenerlas puestas. Tampoco se restarán PC por Ar.
- Los PG iniciales de los enanos, sin tener en cuenta la (R) son 35.
- A pesar de su (R) bonificada y sus altos PG iniciales estos hombrecillos no se detienen ahí, sino que se fortalecen con el correr del tiempo: por cada nivel reciben 1 PG adicional.
- Los enanos de las montañas se han acostumbrado a siglos de combate y reciben +1 a su tirada de Ataque.
- Tampoco se caracterizan por el uso de arcos y armas arrojadizas, por lo que si llegasen a usar arcos y flechas, o redes y proyectiles penalizarán en 1 el chequeo de Disparos. Las armas de fuego y ballestas no interfieren en las tiradas.
- La vida en túneles y cuevas provee de Infravisión de 25m a los enanos.

- Si bien los enanos poseen su propia magia a base de runas, y sus sacerdotes son muy respetados, no poseen buena afinidad con los espíritus elementales del viento y el agua, por lo que no podrán practicar hechicería con ellos. Los enanos solamente sienten un vínculo fuerte con la magia de tierra, y en algunos casos, con la del fuego, por lo que sólo podrán ser magos de esos 2 elementos.

Enanos de las llanuras:
Tras centurias de matanzas y persecuciones al misterioso pueblo enano, muchos creyeron que éstos se habían extinto de Kalaguand. Si bien fue así en varios casos, hubo pequeños grupos que lograron sobrevivir dentro de sus montañas, sin embargo, se sabe que en antiguos registros de la raza, data la historia de una enorme caravana de refugiados, compuesta por ancianos, mujeres y niños. Dicho clan salió del abrigo de la roca con órdenes de hallar tierras seguras para las generaciones venideras, y he allí, como tan basta comunidad colonizó las llanuras y colinas circundantes en torno a las tierras humanas.
Los enanos de las llanuras fueron denominados así por la gente nativa. El choque cultural fue benéfico para todos, ya que los enanos se mostraron versados en el arte de la construcción, y mientras daban servicios a las diferentes poblaciones humanas, estas abastecían de recursos a los desamparados colonos. Se sabe que grandes torres y murallas, protagonistas de las principales defensas northlandesas, se llevaron a cabo por arquitectos e ingenieros enanos.
Cuentan los anales de las iglesias que las divinidades del bien favorecieron a esta valiente comunidad por los grupos humanos que les ayudaron con su cruzada, Lurik I, su líder, supo conformar una sólida amistad con estos. Al ser los ancianos los guías del grupo, las mujeres tuvieron que encargarse de llevar a cabo los trabajos más duros, mientras que los niños vivieron una infancia diferente a la de todos sus ancestros. La mezcla interracial que rodeó a estos jóvenes forjó su carácter, y para muchos historiadores, ello fue clave en la supervivencia de la raza.
Curiosos, perseverantes, decididos y hasta ambiciosos, este pueblo comenzó a dejar de lado la milicia y se interesó más por la ciencia y la religión, incluso muchos conjuradores de renombre visitan sus reinos en busca de aumentar sus conocimientos. La alquimia, la nueva ciencia que ha hecho furor en las capitales más avanzadas del norte, tuvo su origen aquí.
Los minerales con los que trabajan, a causa del medio que los rodea, no son la roca y el hierro, sino que practican su artesanía con metales blandos, marfil y hasta incluso madera. Demuestran su habilidad en un sinfín de inventos para el hogar, adornos costosos e incluso mejoras para las actividades agrícolas.
En la actualidad los enanos de las llanuras parecieron haber tenido un "retroceso" en cuanto a su personalidad, pero esto no fue algo negativo, sino que todo lo contrario. A diferencia de sus primos de las montañas (con los que ya han perdido contacto a causa de la desaparición de los países enanos que los unían), éstos se muestran como comerciantes e inventores de gran habilidad, y por cierto, son los mejores de la región. Hacen sus transacciones con las distintas naciones humanas que allí habitan y la positiva vuelta a sus orígenes ha desencadenado muy gradualmente que su población vaya en aumento.
De todas formas, siguen siendo enanos, y en sus espíritus guardan el rencor por el asesinato de sus abuelos, y aunque cada vez empuñan menos martillos, utilizan sus conocimientos cuando los reinos humanos los consultan por su tecnología bélica.
Aspecto físico: Los enanos de las llanuras mantienen la figura de sus ancestros a la primera impresión, cuidan sus largas barbas y mantienen sus estómagos llenos de cervezas. Alcanzan una altura promedio de 1,40m y su peso corporal es similar al de un humano (no su edad, ya que pueden vivir hasta 300 años). Pero aquel que se muestra conocedor de esta raza, sabrá notar que son algo menos robustos que el resto de los enanos y su piel es morena ya que no habitan debajo de la roca, sino que pasan mucho tiempo en la superficie.
Religión: Como todos los enanos veneran a Gromril ante otras deidades, también a Lamhy y Gurta como sus hijos dentro del panteón. De todas formas, el contacto permanente con otras culturas humanas da acceso a estos para que rindan plegaria a otras divinidades.
Nombres: Nubar, Orhma, Olla, Slamma,Tabhi,Yivok.
Alineación: Los enanos de las llanuras son mayoritariamente buenos, pero también hay neutrales y malvados.
Modificadores a los enanos de las llanuras:

- La contextura maciza de estos individuos se ha mantenido a lo largo de la historia, por lo que reciben +1 a su (R), lo mismo sucede con sus piernas cortas y movimientos toscos, por lo que penalizan en 2 su atributo de (A). El contacto permanente con las naciones humanas ha incentivado mucho la cultura de esta gente, y sus experiencias diversas e interés general dan un poderoso bonificador de +2 a (I).
- Todos los enanos aplican la regla del odio al luchar contra dragones, orcos y goblins.
- Al estar sumergidos en un mundo de excavaciones y trabajos muy exigentes, los enanos están acostumbrados a cargar consigo equipajes grandes. Lo mismo sucede cuando visten corazas, ya que no se incomodan al vestirlas, y por ende no pierden ningún punto de (A) al tenerlas puestas. Tampoco se restarán PC por Ar.
- Los PG iniciales de los enanos, sin tener en cuenta la (R) son 30.

- Aman los viajes largos y conocer otras culturas, por lo que reciben +1 en todas las habilidades de (P).
- El contacto permanente con las naciones circundantes les otorga el Idioma Lenguas humanas.
- Al comenzar el juego los enanos de las llanuras comienzan con una pericia gratuita.
- No hay que olvidarse que aman de la maquinaria, la invención y el descubrimiento, así que es probable que algunos de estos enanos lleven consigo arcabuces, ballestas, etc. Tienen +1 a Disparos con estas armas y con todas las de proyectiles.
- El completo olvido a la vida subterránea eliminó la Infravisión de esta raza.
- Si bien los enanos poseen su propia magia a base de runas, y sus sacerdotes son muy respetados, no poseen buena afinidad con los espíritus elementales del viento y el agua, por lo que no podrán practicar hechicería con ellos. Los enanos solamente sienten un vínculo fuerte con la magia de tierra, y en algunos casos, con la del fuego, por lo que sólo podrán ser magos de esos 2 elementos.

Ogros:
Los elfos no recuerdan cuándo fue que hicieron contacto con estos monstruos, pero aseguran que dicho acontecimiento tuvo lugar hace milenios. Incapaces de mostrarse buena gente, y sin deseos de someterse a la cultura élfica, estos agresivos sujetos fueron temidos y cazados a lo largo de toda la historia.
Los ogros son criaturas estúpidas que muchas veces no superan la inteligencia de un niño. De instintos primitivos, algunos sabios opinan que dichos seres deberían ser considerados como animales. Lo cierto es, que aunque su capacidad cerebral es muy limitada, habitan en la mayor parte de las Tierras Inmortales, hasta se los ha visto proliferar en los lugares más inhóspitos. Al poder alimentarse de casi cualquier cosa, adaptarse fácilmente a diversos tipos de clima y poseyendo una fuerza devastadora, aquellos que han querido erradicarlos nunca pudieron lograr dicho cometido.
El poder físico de los ogros es increíble, muchos les temen y aseguran que son invencibles. Quizás sólo sea exageración de guerreros cobardes, sin embargo, no cabe duda que estas criaturas conforman el grupo de luchadores y carniceros más peligroso que cualquier ejército pueda encontrar. Es sabido que naciones humanas poderosas, como los Pueblos Libres o Tar, invocan el poder de las tribus ogras cuando se acerca la guerra. Por una importante ración de alimento diario, un ogro es capaz de brindar muchos servicios, sólo aquellos más experimentados o astutos exigirían dinero en vez de comida.
Dispersos y desorganizados a través de los cuatro puntos cardinales, estos seres pocas veces visitan ciudades o comunidades numerosas. La principal razón del vagabundeo se debe a que son perseguidos de llegar a ser vistos, y la segunda causa es que los ogros tienen un estilo de vida nómada, y muy pocas veces se asientan en un mismo sitio. Es común que habiten en cuevas o nidos abandonados por animales de similar tamaño, al visitar pantanos muchas veces son confundidos con los trolls que allí se encuentran. Hay muchas tribus ogras en las llanuras y zonas montañosas, pero constantemente hay disputas por el liderazgo o guerrean con clanes aledaños. Sus comunidades dependen del medio ambiente para sobrevivir a causa de que raras veces practican la agricultura, y en épocas de sequías o escasez de alimento la tribu se separa o muere de no llegar a encontrar una solución. Carecen de una economía estable, incluso, en muchos lugares todavía practican el intercambio, tampoco usan forjas o herrerías, por lo que no suelen trabajar el metal.
Es muy común que los ogros lleven a cabo saqueos o lideren bandas de criminales, su fuerza bruta es más que suficiente como para dejar en claro quien es el que manda. Caballeros, paladines y otros guerreros justicieros toman a estos monstruos como trofeos a la hora de defender una causa, pero sólo los más novatos cogen a la ligera dicho desafío, ya que un ogro rara vez pierde un combate. Aquellos que combatieron en repetidas ocasiones con estos monstruos cuentan que el poder de tales criaturas no conoce límites, con cada día que pasa su fuerza evoluciona y se muestran imparables. Un ogro adulto completamente desarrollado demostrará un excelente olfato, condición física y ferocidad sobrenatural. Quizás sean ciertos los rumores que aseguran que los ogros fueron creados exclusivamente para combatir, tal como si de los hijos de Kalgoth se tratasen...
Aspecto físico: Un exponente clásico de ogro llega a los 450kg cuando alcanza la adultez, mientras que su inmensa estatura estima los 3m. En su mayoría estos seres son desagradables ya que están llenos de defectos tales como verrugas, tiras de piel colgantes, colmillos sucios y constantes pestilencias. Dicha fealdad sólo aumenta el miedo que causan a los que los contemplan. La piel de estas criaturas (grises, blancas, trigueñas o hasta incluso verduscas) es reseca y áspera, llena de pliegues y cayos, es común que allí crezcan hongos y agentes extraños.
Religión: Los ogros se muestran muy desinteresados en la religión, simplemente no la entienden, aunque, muchos sacerdotes del mal adoptan a estas criaturas cuando son pequeñas y las bautizan en nombre de su deidad para que sirva a sus siniestros planes.
Nombres: Los ogros tienen nombres muy raros y distintos entre sí. Los mismos son bautismos espontáneos que no siguen ninguna línea, muchos ni siquiera tienen nombre. Es sabido que algunos individuos poseen pseudónimos tan raros que parecen gruñidos e incluso ruidos estomacales.

Alineación: Los ogros son mayoritariamente malvados, disfrutan de abusar de criaturas más débiles y su estupidez influye a que no midan ninguna consecuencia. Aquellos ejemplares que habitan en regiones civilizadas se pueden mostrar legales y neutrales.

Modificadores a los ogros:

- El terrible poder de un ogro es tal que se nota en su descomunal tamaño, sus brazos son una masa de músculos capaces de reventar a un ser humano de un simple bofetón. Su contextura robusta, que a veces también parece obesa, le proporciona un gran aguante a la hora de ejecutar cualquier actividad física. Los ogros reciben +4 a su tirada de (F) y (R). El peso tan elevado de estas criaturas penaliza en 2 su tirada de (A), mientras que su poca noción de la realidad, vista atrofiada y oído poco desarrollado también penaliza en 2 la (P).
- Los ogros son tan fuertes como tarados, su ineptitud es tal que mucha gente ha salvado su pellejo por engañar a tan estrecha mente. A la hora de determinar la (I) del personaje, el jugador deberá descartar el resultado más bajo cuando realiza las 6 tiradas de 3D6+2 para establecer sus atributos. Una vez elegido el número más bajo, habrá que volver a ejecutar la tirada, con la única diferencia que en vez de utilizar 3 dados D6+2, se deberán emplear 3D4.
  Ejemplo: Un jugador realiza 6 tiradas para determinar las puntuaciones de atributos de su personaje, cada chequeo fue realizado con 3D6+2, los resultados fueron 18, 18, 13, 12, 10 y 9. Como el jugador piensa jugar un ogro, debe eliminar su tirada más baja, la que es 9, y luego volver a tirarla, pero esta vez utilizando 3D4. Realiza dicha tirada y obtiene 7, por lo que ese será el valor de su atributo de (I).
- Al comenzar el juego el ogro tendrá 60 PG iniciales (excluyendo su modificador por la tirada de (R).
- A pesar de tener su (A) penalizada, el ogro posee un penalizador adicional de +2 en su Iniciativa.
- Los ogros horribles penalizan en 1D6 su tirada de Belleza.
- Ese aspecto tan grotesco les da +4 a Intimidar (excepto para cualquier criatura que no sea otro ogro) y +2 al ser concientes que son tan poderosos reciben +2 en Valentía.
- Los ogros son guerreros tan fuertes y tan grandes que sus ataques no son fáciles de parar. Para representar esto, todos los que quieren interceptar los golpes de éstos deberán hacerlo con un penalizador de –2 a su Defensa.
- **Mutaciones:** Esta raza es muy poderosa, y se dice que nadie puede ser más fuerte que un ogro a la hora de combatir. Independientemente de su fuerza y ferocidad, hay algo que convierte dicho rumor en realidad, y es que todos los ogros incrementan su poder constantemente.
  Dicha evolución es algo característico de estas criaturas, y conforme progrese la vida del individuo, más notorias se van haciendo semejantes mejoras. Algunos cambios involucran alteraciones físicas, tales como protuberancias óseas o aumento en la masa muscular, otras se vinculan directamente a los cinco sentidos, aumentando también sus instintos más primitivos.
  Cada vez que un ogro ascienda de nivel, obtendrá una mutación, la misma irá acompañado de determinados efectos visuales (los mismos quedarán a juicio del jugador, ya que todas las modificaciones a reglas y atributos serán establecidos, por lo que el aspecto físico simplemente servirá para enriquecer a su personaje).
  A continuación se mostrará una lista de mutaciones, allí se indica cuál pertenece a cada nivel y el efecto de la misma:
  Nivel 2: El ogro mejora su capacidad física, y al estar mejor entrenado desarrolla su musculatura, convierte sus brazos en duras masas de fibras y obtiene +2 en todas las habilidades de (F).
  Nivel 3: A esta altura el ogro expande su espalda y pulmones, controla mejor su respiración y se adapta al esfuerzo máximo, por lo que obtiene 2 PC adicionales.
  Nivel 4: El ogro se convierte en una criatura más astuta, y con mayor conocimiento en el mundo, amplió su intelecto. Recibe +1 en Fauna/Flora, Rastreo, Clima/Terrenos, Sigilo y Defensa.
  Nivel 5: Se desarrollan colmillos y se expanden las fosas nasales, muchas arrugas y pliegues se forman en el rostro del personaje, por lo que se obtiene +4 a la tirada de Intimidar. Por otro lado, una mayor seguridad en sí mismo, originada en la conciencia sobre tener tanto poder, mejora en 2 la tirada Valentía y Hablar a masas.
  Nivel 6: Los músculos de las piernas del ogro se fortalecen notablemente mientras que sus brazos se alargan y sus manos crecen en volumen y se llenan de gruesas venas. Por otro lado, los sentidos y reflejos también se potencian y se modifica en +1 la tirada de Trepar, Saltar, Contorción, Respiración, Alerta y Esfuerzos.
  Nivel 7: El ogro desarrolla una coraza protectora en su cabeza, ya sea por protuberancias córneas o un aumento en la masa craneal. Dicha "adquisición" convierte al personaje en un ser inmune contra los golpes críticos dirigidos a la cabeza y el cuello. De tener la ventaja Mordisco, también se provocará 1PG adicional con esta.
  Nivel 8: Una capa áspera cubre la piel del personaje y bonifica en 1 la Ar natural.
  Nivel 9: Siendo más astuto y con gran experiencia, se obtienen 5 puntos adicionales de ventajas.
  Nivel 10: Al crecer aumentará un 10% su masa corporal, por lo que obtendrá 2 PG adicionales por Nivel.

- **Ventajas:** Así como los ogros tienen una morfología diferente a la de las demás razas pensantes, sus formas de combate se adaptan a las distintas evoluciones que sufren. Todas estas criaturas poseen una lista de ventajas adicionales que solamente podrán utilizar ellos (aunque también pueden adquirir las tradicionales). Estas mismas son muy poderosas, y combinadas a las ventajas aptas a todos los demás personajes, convierten a los ogros en verdaderas máquinas de combate.
  Es importante tener cuidado a la hora de invertir los puntos de ventaja que se gane al ascender de nivel, ya que los ogros tienen una enorme variedad, por lo que es realmente difícil llegar a tener todas las destrezas deseadas.
- A diferencia de las demás razas para personajes jugadores, los ogros carecen de categorías secundarias para escoger, y no sólo ello, sino que tampoco podrán ser hechiceros. Literalmente todos los ogros son guerreros, y a la hora de crear al mismo, sólo se tendrán que tener en cuenta los siguientes términos: modificación a los atributos por ser un guerrero, especializaciones en armas, estilos de lucha, obtención de pericias, ventajas y todo lo que se vincule a dicha categoría principal.
- Si bien son seres de increíble poder, los ogros lo pierden todo en su cerebro, son tan imbéciles que les cuesta aprender y adaptarse a los nuevos cambios. Estos personajes requieren 10% más de puntos de experiencia para subir de nivel.

Categorías principales

> …Haguën desenvainó la hoja y quedó deslumbrado al contemplar tan fino acero. Sus ojos se vieron reflejados en la superficie metálica de tintes azulados, ahí fue cuando realmente comprendió que se había convertido en un paladín...

Una categoría de personaje es la profesión que éste ejerce, así como una persona corriente se dedica a la pesca, comercio o carpintería, un jugador interpreta a un guerrero o a un hechicero. Es importante hacer dicha aclaración, ya que los aventureros difieren enormemente de los civiles, y no sólo en poder, sino también en cuanto a metas: tesoros legendarios, fama mundial, justicia, gloria o poder. Sin importar cuán elevados o viles sean sus objetivos, estas son la clase de cosas que separan al PJ de una persona común y corriente.
Hay 2 tipos de categorías que el jugador debe tener en cuenta: las principales y las secundarias (que están dentro de las principales).
Las categorías principales son también 2, que son guerreros y hechiceros, ambas serán vitales a la hora de distribuir los atributos, ya que de ellos dependerán (en su gran mayoría) lo poderoso que será un personaje.
No se pueden escoger ambas categorías principales cuando se crea un PJ, habrá que optar por una de ellas, únicamente los semielfos son capaces de dicho poder (**Ver semielfos)**.

Guerreros: Todos los guerreros son campeones de leyendas, héroes por naturaleza y el corazón de todo ejército. Guardias de ciudadelas, mercenarios codiciosos, buenos soldados y esclavos gladiadores, todos ellos componen este núcleo, y así como los existen buenos, también los hay de la peor calaña. Sin una alineación que los distinga u oriente hacia un bando específico, esta profesión es sumamente versátil, y como se adapta a cualquier tipo de aventura, es muy divertida de jugar.
Hay miles de estos personajes dispersos por todo el mundo, algunos sirviendo sus propias ambiciones, otros obedeciendo las órdenes de sus deidades y muchos otros movidos por la paga diaria. Los guerreros, que son los más comunes entre los PJ deambulan sirviendo a sus proyectos y llegan a ser los protagonistas de las sagas más épicas.
Esta categoría se manifiesta de muchos modos a lo largo de los reinos de Kalaganeses, ya que muchos cuentan con uniformes, otros sin distintivos, algunos deben entrenarse durante años para obtener su título, mientras que otros nacen con poderes desde el momento en que fueron concebidos, unos usan su fuerza, otros su destreza.
Como categoría principal, ésta actúa a manera de pilar respecto a las secundarias, y casi todas son una rama u especialización de la primera.
Reglas especiales:

- Los luchadores reciben un bonificador de +1 en una de las siguientes tiradas a elección: (F), (R) o (A).
- Todos los luchadores están capacitados para especializarse en 2 grupos de armas en el primer nivel.
- A menos que se especifique alguna excepción (señalada en alguna categoría secundaria específica) todos los luchadores están capacitados para utilizar cualquiera de los siguientes tipos de armaduras: ligeras, medianas y pesadas.

- Esta poderosa categoría constantemente va mejorando sus destrezas y aprendiendo otras. Con el avance de los niveles, los guerreros adquieren poderosas técnicas cuyo origen se deriva a través de duras pruebas. A continuación se detallará el avance obtenido por la ascensión de niveles:
  Todos los niveles: El personaje obtendrá 5 PC por cada nivel que sea (tener en cuenta las modificaciones por (R), Ar, etc).
  Todos los niveles impares (nivel 3, 5, 7, etc.): En todos los niveles impares, con excepción de nivel 1, el personaje obtendrá una especialización en otro grupo de armas a elección.
  Todos los niveles pares (nivel 2, 4, 6, etc.): En todos los niveles pares, los guerreros obtendrán 1 punto de bonificación a su Iniciativa.
  Nivel 2: A dicho nivel el personaje obtendrá 1 punto adicional en Ataque, Disparos y Defensa.
  Nivel 3: El personaje obtendrá un ataque adicional, éste mismo incluirá todas las virtudes de sus ventajas, estilos de lucha, especializaciones en grupos de armas, atributos, etc.
  Nivel 4: Todos los guerreros de dicho nivel serán capaces de obtener un Estilo de lucha adicional (aunque la nueva destreza deberá comenzar desde el grupo 1. **Ver Estilos de lucha**).
  Nivel 5: El personaje obtendrá un bonificador de +1 en el D20 a la hora de infligir un ataque crítico, o sea que si en los niveles inferiores provocaba un golpe crítico con 2 o menos en el D20 (por ejemplo), ahora lo hará obteniendo 3 o menos.
  Nivel 6: Al ascender a nivel 6 el personaje obtendrá 10 puntos extras en sus pericias.
  Nivel 7: A este nivel el guerrero no hará +2 al daño con los grupos de armas en las que se especialice, sino que dicho modificador será de +4.
  Nivel 8: A este nivel se ganará +4 a cualquier tirada de (R) contra golpes críticos.
  Nivel 9: Como sucedió al llegar a nivel 3, el guerrero obtendrá un ataque adicional para realizar todos los turnos, por lo tanto, si antes era capaz de lanzar 2 golpes, ahora podrá hacer 3.
  Nivel 10: Nuevamente el personaje obtendrá un bonificador de +1 en el D20 a la hora de infligir un ataque crítico, o sea que si en los niveles inferiores provocaba un golpe crítico con 3 o menos en el D20 (por ejemplo), ahora lo hará obteniendo 4 o menos.

Hechiceros: Los hechiceros siempre fueron muy populares en todos los confines del mundo, a veces temidos, a veces venerados, este grupo de conjuradores siempre obtuvo la fascinación de quienes contemplaron el poder de su magia. Sean estudiosos obsesivos, desconfiados ermitaños, adoradores de la muerte o entrenados por la milicia, dicha gente se ha sometido a duras pruebas a lo largo de toda su vida, por lo que son excelentes para llevar a cabo cualquier campaña.
Para los hechiceros las palabras y pensamientos son primordiales, incluso mucho más poderosos que el frío del acero, sobre todo a la hora de mantener una batalla. El conocimiento es poder, y ningún brazo desarrollado puede hacerle frente al poder del intelecto. Esta fría manera de pensar es sólo una base para luego llevar a cabo montones de acciones que van más allá del entendimiento común, pero mientras para muchos la hechicería es una ciencia poderosa, otros la ven como arte.
Hay gente que tuvo la suerte (o maldición) de evitar semejante estudio en las artes arcanas, sino que nació con poderes dentro de su cuerpo. Elfos y semielfos son el mejor caso de dicho ejemplo, ya que en su cultura son comunes las criaturas y eventos relacionados a la magia. Muchos otros niños obtienen sus poderes de extrañas mutaciones heredadas de sus padres, o incluso a raíz de extraños rituales cuyo resultado fue la alteración de dicha criatura. Incluso se sabe de casos más aislados aún, en que niños son los portadores de la sangre de antiguos demonios en sus venas, o tal vez alguien escogido por un dios para llevar a cabo una empresa de suma importancia. Sea como sea, dichas personas fueron envidiadas por muchas a lo largo de toda su existencia, aunque para ellos, semejante don fue una perdición, es sabido que en muchas civilizaciones tales personas son perseguidas salvajemente por ello.

Sean cuáles sean sus prácticas, todos los magos obtienen su energía de las fuerzas elementales: agua, fuego, tierra y viento. Cuando un hechicero comienza sus prácticas, escoge (o le imponen) un elemento específico y sigue el sendero que éste recorre. Aquellas personas que nacieron con poderes arcanos, y son magos natos, también obtienen la magia de dicha forma (en muchos casos incluso, un espíritu elemental habita dentro de aquella persona).
Es importante aclarar las palabras "hechicero" y "mago" se aplican a cualquier persona que manipule las fuerzas elementales, mientras que "conjurador" se denomina a aquel capaz de lanzar hechizos, magia, encantamientos, brujerías, runas, conjuros, sortilegios y/o maldiciones.
Reglas especiales:

- Los hechiceros reciben un bonificador de +1 en una de las siguientes tiradas a elección: (P), (L) o (I).
- Todos los hechiceros están capacitados para especializarse en 1 grupo de armas en el primer nivel.
- A menos que se especifique alguna excepción (señalada en alguna categoría secundaria específica) todos los hechiceros están capacitados para utilizar cualquiera de los siguientes tipos de armaduras: ligeras y

medianas. Los magos se ven incapacitados de utilizar armaduras muy pesadas a causa de lo incómodas que son, de llegar a utilizarlas, los hechiceros sufren una penalización a su Concentración equivalente a los puntos de Ar que ofrezca la coraza (incluyendo los modificadores mágicos que ésta brinde y demás). Tampoco pueden utilizar yelmos.

- **Conjuros:** Los hechiceros elementales, independientemente de cuál sea su categoría secundaria, siempre obtienen 5 conjuros preestablecidos por nivel, los que están detallados en la sección de magia. Es importante aclarar que en el primer nivel, aparte de los 5 conjuro correspondientes, también se obtendrán los de nivel 0.
- **Técnicas de conjuradores: Ver en la sección de magia.**
- A continuación se detallará el avance obtenido por la ascensión de niveles:
  Todos los niveles: El mago obtendrá 3 PC por cada nivel que sea (tener en cuenta las modificaciones por (R), Ar, etc).
  Cada tres niveles (nivel 4, 7, 10, etc.): Cada tres niveles, con excepción de nivel 1, el personaje obtendrá una especialización en otro grupo de armas a elección.
  Nivel 3: El personaje obtendrá un ataque adicional, éste mismo incluirá todas las virtudes de sus ventajas, estilos de lucha, especializaciones en grupos de armas, atributos, etc.
  Nivel 5: El hechicero obtendrá un bonificador de +1 en el D20 a la hora de infligir un ataque crítico, o sea que si en los niveles inferiores provocaba un golpe crítico con 2 o menos en el D20 (por ejemplo), ahora lo hará obteniendo 3 o menos.
  Nivel 6: Al ascender a nivel 6 el personaje obtendrá 10 puntos extras en sus pericias.
  Nivel 7: A este nivel el mago no hará +2 al daño con los grupos de armas en las que se especialice, sino que dicho modificador será de +4.
  Nivel 8: A este nivel se ganará +4 a cualquier tirada de (R) contra golpes críticos. Todos los personajes cuya (R) sea 20 o superior, o aquellos que en la tirada contra críticos termine siendo de 20 gracias al bonificador de +4, nunca restarán el nivel del otro en su chequeo frente a estos ataques. Tampoco habrá penalizaciones por estilos de lucha, ventajas, categoría secundaria y demás. Esta poderosa habilidad permite a los personajes más duros soportar mejor los golpes cuando van hacia el frente de la batalla.
  Nivel 9: Como sucedió al llegar a nivel 3, el conjurador obtendrá un ataque adicional para realizar todos los turnos, por lo tanto, si antes era capaz de lanzar 2 golpes, ahora podrá hacer 3.
  Nivel 10: Nuevamente el personaje obtendrá un bonificador de +1 en el D20 a la hora de infligir un ataque crítico, o sea que si en los niveles inferiores provocaba un golpe crítico con 3 o menos en el D20 (por ejemplo), ahora lo hará obteniendo 4 o menos.

Categorías secundarias

La categoría secundaria es un título, una recompensa obtenida, una distinción de prestigio. Es un guerrero nacido en determinados parajes, un entrenamiento singular cuyo poder está muy lejos para la gente común.
Las categorías secundarias son una rama derivada de una categoría principal. Tantos guerreros como hechiceros poseen divisiones dentro de ellos que conforman la especialización a la que se dedicará un personaje.
Dentro de cada reino de Kalaguand se pueden encontrar montones de categorías secundarias, ya sean dentro de tierras salvajes o reinos conquistados por las distintas civilizaciones. Al haber tanta variedad de pueblos es común que se adopten costumbres de vida o de lucha muy cultivados, por lo que eso influye en las distintas habilidades de cada categoría secundaria. Independientemente de la nación de origen, a veces la raza del personaje influye en dicha elección, porque mientras algunas son más fuertes en ciertas áreas que otras, también existen categorías a las que algunas razas no pueden acceder.

Elegir una categoría secundaria

A la hora de escoger una categoría secundaria debes saber que sólo puedes elegir una, y a pesar de que hay montones para hacerlo, la elección debe ser premeditada y segura. Primero escoge una categoría principal (guerrero o hechicero), ya que las secundarias se derivan de éstas. Luego, una vez sabiendo a qué se dedicará tu personaje, deberás escogerle una especialización, que es la esencia de las categorías secundarias.
Lo poderoso de una categoría secundaria no es tan sólo una variante de guerrero, sino que las mismas otorgan increíble poder y personalidad al personaje, en la mayoría de los casos ésta es la fuerza que, junto a la raza, define el verdadero espíritu del PJ.

Guerreros: Los guerreros tienen muchas categorías secundarias para optar. La mayoría de las personas no practican la magia, por lo que su variedad es más amplia que la de los hechiceros. Todas las especializaciones

que se mostrarán a seguir se consideran guerreros a todos los efectos, por lo que obtendrán los beneficios de tales.
Para facilitar su lectura, las categorías secundarias se clasificarán por raza.

Humanos:
Amazonas: Estas son mujeres guerreras habitantes de tribus lejanas a los países civilizados. Mucha gente desconoce la existencia de dicha sociedad, pues la verdad que estas personas no gustan de los lugares superpoblados, aunque la presencia masculina es lo que evitan principalmente. El único contacto que tienen con el sexo opuesto es cuando ven la necesidad de reproducirse, y para ello largan expediciones de caza en busca de hombres.
Asesinos: Suelen pertenecer a cofradías secretas cuyo objetivo es la eliminación de personajes o criaturas con gran poder e influencia en determinada sociedad. Los asesinos suelen practicar técnicas oscuras, y si bien evitan los combates abiertos, son temidos a causa de lo efectivo que es su trabajo. Pocas personas pueden adquirir el servicio de semejantes personajes.
Bárbaros: Se tratan de comunidades nómadas cuyo estilo de vida dista del mundo civilizado. Los bárbaros son famosos por el espíritu salvaje que los domina, su brutalidad en combate es inigualable, y aunque no trabajan el metal, son personas que dedican su existencia al furor de las batallas.
Bardos: Si bien los juglares existen en todas las naciones fundadas, estos sujetos se separan del resto a causa de que practican la magia mediante el baile y la música. Cantan y recitan poemas para su público, el que casi siempre cae rendido a sus irresistibles encantos. Ídolos para algunos, bribones para otros, estos personajes son el máximo exponente de la belleza y carisma dentro de las Tierras Inmortales.
Berserker: Se trata de un selecto grupo de personas cuya fuente de poder es la ira. A diferencia de las tribus bárbaras, los guerreros berserker mayoritariamente vienen de naciones civilizadas y son entrenados por expertos en la milicia capaces de "domar" tan poderosos sentimientos. Los berserker destrozan a sus oponentes, ni siquiera se detienen cuándo este ha caído, sino que no paran de luchar, su furia es tal que la sangre alimenta sus deseos de matar.
Caballeros: Se les da el título de caballeros a aquellos bendecidos por la palabra de un rey o emperador. Estos educados personajes son el auge de la civilización humana y se rigen por la ley de su bandera. Aparte de intelectuales, estas personas también son soldados con entrenamiento superior, equipados con pesadas corazas y majestuosos corceles.
Cazarrecompensas: Son sujetos que luchan exclusivamente por dinero o trofeos. Habitan en todos lados y harán lo que sea por obtener un buen botín. No encuentran tiempo para hacer amigos, su carácter cínico quizás los señale como sujetos fríos, pero a fin de cuentas, quienes los contratan sólo buscan un servicio a realizar por manos profesionales.
Civiles: Se les dice así a aquellos individuos no son aventureros. Mercaderes, pescadores, granjeros y gente dedicada a las actividades económicas primarias y secundarias conforman este grupo. Esta categoría es indiscutiblemente la más débil de todas, no obstante, es muy interesante de jugar como paso previo a convertirse más adelante en otra de características más épicas.
Clérigos: Representando a su divinidad, estos personajes son los que han tomado la responsabilidad de expandir la palabra sagrada por todo el continente, desafiando a los más aterradores peligros. Expertos en las áreas de sanación y protección, son respetados y necesitados por cualquier territorio que visiten.
Corsarios: Aquellos piratas que recorren los océanos en busca de fama, tesoros y tierras legendarias son también los que causan terror al que oiga hablar de ellos. Los corsarios también pueden trabajar como la fuerza marina de algunos monarcas, pero sea como sea, dichos personajes son de los más diestros a la hora de emprender campañas marinas.
Guardianes del bosque: Sigilosos guerreros que cuidan a los bosques y a sus habitantes. Deslizándose de árbol en árbol, se camuflan con el entorno y emplean sus arcos con mortífera puntería hacia aquellos invasores que traigan consigo la violencia del fuego y el acero.
Jueces: En un mundo donde la magia es tan poderosa son necesarias leyes y condiciones para practicar tan peligroso arte. Los jueces tratan de guerreros capaces de controlar y juzgar a cualquier conjurador desmedido que albergue Kalaguand, encontrar objetos mágicos perdidos, expulsar a criaturas provenientes de otros planos y mantener u vínculos sanos entre los espíritus elementales y aquellos que los invocan.
Ladrones: Maestros del hurto, hacen temblar los corazones de todos aquellos hastiados de infinitas riquezas. Combinan una mezcla de elegancia y delincuencia que es de temer. Carismáticos y sumamente astutos, estos personajes son los especialistas del sigilo y la sorpresa.
Luchadores: Personajes muy versátiles adaptados para cualquier entorno o situación. Definitivamente los guerreros más populares y dispersos a lo largo de Kalaguand, y con un enorme repertorio de técnicas y habilidades, es imposible estereotiparlos.

Paladines: Muchos campeones siempre se preocuparon por defender el bien y la justicia, y los mejores guerreros para ejemplificar tal caso es el de los paladines, que siempre caminaron por el sendero de la verdad. De la mano de sacerdotes y valkirias, luchan contra las fuerzas oscuras y se ganan el corazón de la gente cuando lo hacen.
Valkirias: El amo del honor y la entereza ha elegido a un selecto grupo de mujeres para que guíen su mano hacia los más nobles guerreros muertos en la batalla. Conocidas como las esposas de Tarnus, éstas guerreras de alma pura manipulan martillos inquisidores hacia las hordas del mal a través de los amplios cielos.

Elfos:
Asesinos.
Bardos.
Berserker: Sólo para elfos oscuros.
Civiles.
Clérigos.
Corsarios.
Guardianes del bosque.
Guerreros de la corte: La élite de los elfos. Como símbolo del orgullo y grandeza de la raza, estos personajes dominan simultáneamente la espada y la magia. Bajo las órdenes de su señor, esta unidad especial deambula a través de la realeza y trae con su imperiosa mirada el recuerdo de gloriosas épocas para su sufrido pueblo.
Guerreros elementales: Sujetos que combinan la magia de los elementos con la maestría de las armas. Son batalladores que obedecen a la madre elemental y que sólo aparecen en momentos de gran necesidad ya que su paradero siempre tiene lugar en elevados picos montañosos, territorios volcánicos, fríos glaciares o incluso en lejanos reinos subterráneos.
Jueces.
Ladrones.
Luchadores.
Marciales: Son guerreros expertos en el arte de la meditación y la lucha a través de milenarias técnicas desarrolladas por los elfos de antaño. Estos sujetos son raramente vistos, se especializan en la esquiva y el ataque a los puntos vitales de sus oponentes. Rápidos e imposibles de sorprender, son los guerreros que mayor explotan sus cinco sentidos a la hora de entablar un combate.
Cazarrecompensas.
Paladines (no aptos para elfos oscuros).
Pesadilla (sólo aptos para elfos oscuros): Creados solamente para contrarrestar el poder de la luz, siembran el pánico y el horror por donde sea que vayan. Defienden el mal y la tragedia, obligan a los débiles a someterse y emprenden terribles campañas para destruir a los defensores del bien.
Valkirias.

Semielfos:
Amazonas.
Asesinos.
Bardos.
Berserker.
Caballeros.
Cazarrecompensas.
Clérigos.
Civiles.
Corsarios.
Guardianes del bosque.
Guerreros elementales.
Guerreros pesadilla.
Jueces.
Ladrones.
Luchadores.
Marciales.
Paladines.
Valkirias.

Duendes:
Bardos.
Civiles.
Clérigos.

Guardianes del bosque.
Guerreros elementales.
Jinetes de águilas: Para defender sus tierras de invasores, los duendes han domado a feroces águilas y formaron escuadrones aéreos. De la mano de los elfos silvanos, custodian las arboledas druídicas y patrullan los rincones más inaccesibles de los bosques.
Ladrones.
Luchadores.
Señores de las bestias: Los duendes son simpatizantes de la mayoría de animales y bestias existentes, y los invocadores de bestias son el mejor ejemplo de estos casos. Esta espectacular categoría se caracteriza por controlar, mediante extraños encantamientos, criaturas míticas y salvajes. Transforman sus cuerpos y adoptan técnicas de combate que representan distintos animales.

Enanos:
Maestro de armas: Estos especialistas en armas se enfocan únicamente en el poder de las hachas y martillos. Como armas maestras de las capitales enanas, obtienen el respeto de su gente y son un ejemplo para su raza. Fieros y determinados, son guerreros tajantes, que junto a su rudo carácter se convierten en oponentes extraños a los ojos de otros pueblos.
Berserker.
Cazarrecompensas.
Civiles.
Clérigos.
Defensores: Estos enanos actúan como los protectores de su nación y son invocados únicamente cuando se presentan peligros extremos. Trabajan bajo la corona real, aunque a veces también se encargan de custodiar personajes importantes. Similares a caballeros humanos, muestran imponentes corazas y armas portentosas, no sólo para imponer respeto, sino también para amedrentar a sus rivales.
Guerreros rúnicos: Aprenden el arte de las runas, las escriben, tallan y narran para así dominar la más antigua de las magias enanas. Personajes extraños y escasos, son un tesoro para su raza, ya que su poder alcanza los límites más extremos. A modo de sabios dentro de su pueblo, los guerreros rúnicos ocultan consigo los secretos arcanos más increíbles de las Tierras Inmortales.
Guerreros elementales.
Ingenieros: Con toda la sabiduría de sus eras doradas, los enanos aún siguen siendo expertos en el diseño, arquitectura e inventiva de túneles, mecanismos, trampas y demás. Requeridos en todo el globo, acumulan fácilmente riquezas y prestigio entre sus camaradas mientras reparan, pulen y fabrican infinidad de utilidades.
Ladrones.
Luchadores.
Valkirias.

Ogros:
Los ogros no poseen categorías secundarias como se lo explicó anteriormente, para cualquier duda consultar en la sección **Razas y Modificadores, Ogros.**

Hechiceros: Los magos no tienen una selección de categorías secundarias tan amplias como la de los guerreros, pero no por ello son menos poderosas. La magia elemental es la que divide a los distintos tipos de hechiceros dentro de Kalaguand, cada conjurador opta por uno de los cuatro elementos y forja un potente vínculo con dicho espíritu.
Todo hechicero, sea de escuela o de nacimiento (es independiente, ya que a nivel reglas ninguno presenta diferencia alguna en cuanto a su manejo), es un hechicero elemental y a continuación se detallará a cada uno de estos cuatro exponentes. Dicha lista no estará dividida por razas, ya que todas ellas tienen acceso a la hechicería (**Ver Razas y modificadores, enanos y ogros**).

Alquimistas (no apto para duendes): Los alquimistas son científicos únicos en su mundo y muy codiciados por personas adineradas. Trabajan las alteraciones físicas, metabólicas y manejan diferentes clases de extraños aparatos. Sus conocimientos son transmitidos de generación en generación, y debido a que necesitan materiales costosos para ejecutar sus experimentos y montones de libros, sólo pueden ser hallados en las naciones más importantes.
Magos de agua (no apto para enanos): Son conocidos por sus dotes de curación y restauración, aunque a diferencia de la magia clerical, sus poderes ofensivos no se ven opacados en ningún momento. Los magos de agua también son famosos por el enorme repertorio de conjuros psíquicos que manejan, la videncia y la adivinación, sus haces bajo la manga.

Magos de fuego: Expertos en el ataque, utilizan un juego agresivo y veloz. Como el elemento que dominan, son de modos impredecibles y acelerados, aunque no todo es ofensiva para ellos. Al utilizar el calor y el brillo del sol como su principal fuente de poder, también son buenos inquisidores y exorcistas.
Magos de Tierra: A diferencia de sus otros pares, los hechiceros terrestres se especializan en el combate cuerpo a cuerpo y se lanzan bravos a la batalla. Son expertos en la creación y alteración de las cosas, pero la mayoría de su extenso repertorio de conjuros está destinada a ellos mismos, ya que su magia se basa en la automejoración y potenciación de sus virtudes.
Magos de Viento (no apto para enanos): Los poetas de la magia, cantores cuya magia radica en su voz. Son expertos en el combate a distancia, y con dones únicos entre sus pares, tales como el vuelo, la invisibilidad y la teleportación, se muestran esquivos a la gente común. Muy populares entre los elfos.
Nigromantes (no apto para enanos y duendes): Estos maléficos seres drenan la magia desde el plano negativo y la utilizan para sus funestos propósitos. Se valen de la muerte y las artes oscuras para ejecutar sus rituales. Odiados y temidos a lo largo de todas las Tierras Inmortales, viven aislados del mundo, resucitando a los muertos y esclavizando sus agonizantes almas.

Modificadores y Reglas especiales de las Categorías Secundarias

Las clases secundarias que se mostrarán a continuación son exclusivamente para guerreros, si bien anteriormente se dio un breve resumen sobre cada una, ahora se las explicará en detalle. Las categorías para hechiceros y guerreros con magia, a causa de mayor complejidad, se presentarán más adelante, dentro de la sección de magia. Nuevamente se desarrollará una separación por raza.

Guerreros conjuradores: Si bien los hechiceros son maestros del dominio básico de los 4 elementos, muchas otras categorías son capaces de realizar magia. Clérigos, bardos, guerreros rúnicos o guerreros de la corte también conocen los secretos arcanos de Kalaguand, y aunque no se consideren hechiceros, sí son conjuradores. Por dicha razón es que estas clases de personajes serán detalladas más adelante, dentro de la sección Magia, y así facilitar la lectura de los mismos.

Humanos:

Amazona:
Ropajes y adornos: Este pueblo no se distingue por tener una de las civilizaciones más avanzadas, eso se refleja en sus ropas y vestidos. En su mayoría, usan solamente taparrabos y partes de tela que cubren sus partes. De vez en cuando tatúan sus cuerpos con elementos de la naturaleza o con la sangre de sus rivales. También son populares los aretes, las cabezas reducidas, símbolos religiosos y hasta faldas hechas de hojas o similares.
Forma de vida: Las tribus amazonas se conforman únicamente por mujeres devotas a Shavaloon que, pudieron haber nacido dentro de su misma comunidad o bien se convirtieron en miembros honorarios siendo ya adultas. Una matriarca lidera al grupo, esta suele ser una poderosa guerrera de edad avanzada que siempre es aconsejada por un séquito de sacerdotisas, una de Shavaloon, otra de Kalgoth y otra de Keergal. Nadie conoce bien el origen de este enorme grupo ni como se reproducen, pero es sabido que los dioses las alejaron del resto de las civilizaciones para que conmemoren por siempre el espíritu de la mujer humana, alejada del dominio falocéntrico que forjan los hombres. Extremas feministas no odian a los hombres, sobre todo si muestran honor y valor, no obstante no se muestran amigables con ellos al principio, y tampoco dejan que salgan de su pueblo con vida. Los niños no son discriminados por estas aguerridas féminas, tampoco los animales machos, ellas comprenden que es una sociedad y cultura la que corrompe la mente y el corazón.
Las amazonas son guerreras en su mayoría, pero aún así practican el combate sólo como deporte, como la arquería y la lucha libre, la caza y la pesca son algunas otras actividades típicas que ellas ejecutan. Pueden pasar bastante tiempo despiertas con tal de no perder el rastro de una presa, menos aún, si se trata de un hombre fugitivo.
Actitud: En general son ariscas y su carácter es frío con aquellos que no conocen, aunque con el tiempo se van acostumbrando a las circunstancias. Cuando consiguen hacer amistades, ellas las toman muy en serio, y harán lo que sea para defender a un amigo. Rara vez entablan vínculos positivos con alguien del género masculino.
Religión: Shavaloon es su líder, que las provee de hogar y alimento, pero no es raro que sirvan también ofrendas al dios de la sangre Kalgoth cuando un combate a gran escala se aproxima. Keergal también es un dios importante para las tribus amazonas.
Prejuicios: Las amazonas no tienen ningún odio con respecto a las otras razas, no obstante poseen cierto rencor a las personas del sexo masculino. Una amazona suele llegar a ser muy cruel con un hombre si ésta llegase a estar de mal humor en ese momento.
Reglas especiales:

- La amazona es una veloz guerrera que sorprende a sus enemigos en la batalla, a su vez, es más fuerte que muchos hombres y ya desde niña se entrena en el combate y todo tipo de actividades atléticas. Muchos años de sobrevivir a la intemperie la han curtido y forjado tanto en su exterior como en su interior. Gracias a esas dos virtudes, esta categoría obtiene +1 a (F), (R), (A) y (L).
- La guerrera bonifica en 2 su Belleza.
- La salvaje es una excelente guerrera que se desenvuelve muy bien con el arco y la lanza. Es por eso que tendrá una especialización gratuita en todos los tipos de lanzas y arcos.
- La amazona comienza el juego con un estilo de lucha adicional, que debe ser Armas arrojadizas.
- Su estilo de vida atlético y su dominio en jabalinas, lanzas y demás permiten a la guerrera comenzar con la ventaja Zancada espectacular. Al mismo tiempo tiene un excelente estado físico, óptimo para cualquier pueblo humano, que le permite correr con velocidad y acelerar en escasos segundos, obteniendo así también la ventaja Carga perfecta.
- La amazona es intrépida, fuerte, y sobre todo expertas en el uso de crear venenos. Viene con 10 dardos envenenados que ha fabricado con los elementos autóctonos de sus tierras, cada uno provoca 5D10 PG (sumando los modificadores por estilo, nivel, etc.).
- Comienza con la pericia Venenos, Supervivencia y Acrobacias y Equilibrio.
- Veloz y arriesgada, la amazona obtendrá –1 a su Iniciativa en todos los niveles impares.
- El personaje comenzará el juego con 2 PC adicionales.
- A nivel 1 se obtendrán 5 PG de golpes extras.
- Haciendo una tirada de (A) la guerrera podrá pasar por entre sus enemigos, evitando así ser rodeada. Por cada 5 sujetos rodeándola, tendrá un penalizador de –1 en su chequeo de (A). Una vez haya escapado, la amazona aparecerá detrás de alguno de sus atacantes, sin que estos puedan impedirlo con su Defensa ni demás. Es importante saber que salir de semejante acorralamiento no le consumirá acción alguna durante el turno porque es una acción espontánea.
- La guerrera podrá engañar a sus enemigos al igual que lo hace con sus presas en plena jungla. Los que la observen creerán que se duplica y deberán chequear Rastreo menos el nivel de la valiente al comienzo de tal habilidad o caerán bajo semejante truco. La ilusión, si bien no estará quieta, no podrá emitir acción alguna, ni siquiera cambiar de sitio. El doble no se considerará mágico, y aquellos que no puedan ver no caerán jamás en la trampa. El duplicado dura toda la batalla y da +4 a Ar. La guerrera podrá realizar cualquier acción mientras. Esta ingeniosa peripecia se podrá realizar una vez al día cada tres niveles, aunque no podrán utilizarse dos duplicados al mismo tiempo. Sin embargo, semejante esfuerzo hará que, mientras la guerrera luche, tenga que gastar 1PC extra por turno.

Alineación: Las amazonas siguen a sus dioses y poco se involucran con lo que suceda fuera de su tribu. Shavaloon, Kalgoth y Keergal forjan una personalidad dura y severa, por ende la neutralidad es la mejor opción para estos personajes, sobre todo para poder representar el prejuicio hacia los hombres que no merezcan su respeto. También pueden ser buenas o malvadas.

Tipo de aventuras: Es una categoría muy versátil, tan adaptada al combate cuerpo a cuerpo como a la distancia. Sin embargo sus bonificadores a la destreza y sus especializaciones en armas de corto alcance la hacen un excelente personaje para misiones furtivas, donde predomine la sorpresa y el acecho. Incluso en su medio habitual es común que se muevan entre la jungla y la maleza donde cazan sus presas para llevar el alimento a su tribu.

En sí lo que caracteriza a una amazona de otros personajes es el prejuicio que siente hacia los hombres que la rodean, quizás eso sea lo que más le cueste afrontar. Las naciones más civilizadas no son el mejor entorno para esta guerrera de la selva, quizás clérigos de Shavaloon, guerreros elementales y druidas que convivan con la naturaleza y los elementos le resulten más simpáticos. Los personajes femeninos no tendrán problemas con las tribus amazonas, incluso si muestran honor y valía pueden llegar a ser miembros honorarios de su comunidad.

Asesinos:

Ropajes y adornos: Una de las claves para convertirse en asesino es lograr ser sigiloso y nunca ser detectado por la víctima, por ende ropajes negros para caminar en la oscuridad son apropiados. Muchos realizan su trabajo de noche, capas, capuchas y máscaras también resultan ser atuendos comunes para este tipo de guerrero.

Forma de vida: Al igual que muchos mercenarios, los asesinos se ganan la vida llevando a cabo una serie de trabajos por dinero. Muchos reyes y magos los emplean para que eliminen a un rival poderoso. Algunos asesinos (no muy sanos mentalmente) matan simplemente por diversión, otros incluso pueden llegar a volverse adictos a cometer esta serie de fechorías.

Siempre hay un maestro que educa a estos siniestros individuos, ya que estudian y practican artes hace tiempo descubiertas, pero mantenidas en secreto por montones de gobiernos. Siempre el educador es alguien astuto y prudente, que mantiene su verdadera identidad oculta al resto de la comunidad.

Clases de anatomía, química, artes marciales, actuación y seducción son propias de tan vil categoría.

Actitud: La personalidad de los mismos también es variada. Estos pueden ser verdaderos carniceros o comportarse como verdaderos caballeros, tratarse de imbatibles seductores o demostrar una actitud hostil y antisocial. No hay un patrón único que encasille al bribón.

Reglas especiales:

- +2 en (A), su vida de sigilos y misterios lo han hecho muy sensibles y susceptibles ante cualquier reflejo. También reciben +1 en si (I).
- El asesino es experto en hallar el punto débil de sus enemigos, esto les da una gran ventaja: Cada tres niveles se obtendrá 1 número adicional en el D20 para poder infligir ataques críticos.
- Aparte de hacer heridas graves con más facilidad, dará un penalizador de –1 al tirar el D6 en un golpe crítico, al definir efecto secundario del ataque.
- También vienen con una especialización extra en dardos y cerbatanas.
- Comenzarán el juego con las siguientes pericias: Venenos y Desactivar mecanismos.
- **Técnicas asesinas:** El maestro de la muerte posee diferentes disciplinas que sólo un profesional es capaz de ejecutar, todas ellas únicamente capaz de realizarse una vez al día. A continuación se mostrará lo que sabe hacer este personaje:
    1. **Golpe negro:** El ladrón debe atacar a su enemigo estando éste de espaldas, y al asestar exitosamente el golpe, el personaje directamente provocará 5 PG por nivel (contando todos los modificadores correspondientes por (F), nivel, etc.) independientemente del daño del arma.
    2. **Forma espectro:** Haciendo una tirada de Concentración el asesino, junto con sus pertenencias, se transforma en una figura etérea capaz de ser atravesado únicamente por hechizos u objetos mágicos. De esta manera se podrán atravesar toda clase de objetos físicos, ya sean personas, muros, barrotes e incluso armas mundanas durante 1 minuto por nivel. El bribón no podrá dañar a nadie tampoco hasta eliminar semejante estado de su persona.
    3. **Ocultación:** Con una tirada de (A) el personaje se torna literalmente invisible, sólo podrá ser detectado por olores o ruidos. De todas formas, un movimiento brusco, llevar a cabo un ataque, un conjuro u otra de las **Técnicas asesinas** también anularán Ocultación. Dicha destreza durará 10 minutos.
    4. **Máscara de la muerte:** Si un asesino elimina a un ser vivo humanoide, éste podrá adoptar la forma de la misma, incluyendo su equipo mundano, voz y sombra, aunque no su olor. La ilusión será un efecto visual, pero los movimientos bruscos no delatarán al siniestro. Dicha peripecia dura hasta 1h por nivel y se puede utilizar con un cadáver que haya muerto hace 1 día como máximo.
- **Venenos:** Un experto en el tema es capaz de producir los venenos más peligrosos, y mientras más poderoso es el sujeto, mayores efectos tendrán sus fórmulas. Este personaje tendrá su "equipo personal de venenos", con dicho inventario podrá fabricar sus toxinas que irá desarrollando en distintos niveles. Para utilizarlos simplemente habrá que untarlos sobre el arma y rendirán un ataque, luego de ello, el asesino necesitará esperar al día siguiente para volver a utilizar la misma sustancia (por lo tanto, cada tóxico puede implementarse una vez cada 24 horas). Los venenos son tan poderosos que no permiten tirada de (R) a las víctimas, aunque afectan a blancos de hasta 100kg por nivel del usuario. Los siguientes son:
  Nivel 1: Se elimina todo bonificador por (F) y (A) que tenga el enemigo durante toda la batalla.
  Nivel 3: El daño que reciba la víctima durante todo el combate se potencia en 5 PG adicionales.
  Nivel 5: El objetivo se debilita, perdiendo instantáneamente 50 PE/PF. Si el blanco no poseyera la energía requerida deberá invertir sus propios PG como si estuviese utilizando una técnica de hechiceros, siendo así capaz de perder la vida.
  Nivel 7: El veneno quita 4D4 PC al objetivo.
  Nivel 9: La víctima no podrá lanzar hechizos que no sean psíquicos durante 1D4 turnos, de no tratarse de un conjurador, éste perderá 1D2 ataques durante toda la batalla.

Habilidades: Estos sujetos obtienen +1 en las habilidades de (P).

Alineación: El asesino está imposibilitado a poseer una buena alienación. Alguien cobarde puede ser bueno, pero alguien que envenena a muerte, apuñala por la espalda a sangre fría, trabaja para siniestros sujetos y mata a quien se le diga que mata puede ser sólo malvado o neutral.

Tipo de aventuras: No es fácil integrar a un asesino a un grupo de aventureros debido a que su estilo de juego y sus diferentes habilidades tienen una connotación bastante individual. Es una buena opción para aventuras de a uno o solitarias, de todas formas congenia muy bien con otros bribones tales como bardos, ladrones, ingenieros y personajes malvados.

El campo abierto no es el mejor entorno para jugar y dirigir a un asesino, sus mejores talentos son para emboscar y ocultarse en lugares cerrados tales como habitaciones, recovecos, escaleras y rincones oscuros. Un oponente poderoso y saludable representa un verdadero peligro para este guerrero marcial, en cambio si lograra sorprenderlo y atacarlo una vez debilitado el panorama le resultaría favorable para ejecutar su cometido.

Bárbaros:

Ropajes y adornos: Unas pieles, una buena espada, y un aspecto temible es todo lo que desearía cualquier bárbaro. No viven en sociedades muy avanzadas, no se preocupan demasiado por tener una apariencia aceptable respecto a otras culturas., no obstante algún que otro individuo utiliza huesos o tatuajes para tener un aspecto temible.
Forma de vida: Viven de la caza, la pesca y de la lucha. Esto a su vez ha logrado que sus poblaciones comiencen a menguar. Sus pueblos y aldeas son cada vez más reducidos. Habitan cerca de las llanuras y las montañas, gustan de largas cabalgatas, y varios bárbaros llevan una vida de viajes, dedicados a realizar grandes proezas.
Religión: Los bárbaros obedecen a Kalgoth, el dios de la batalla, aman el combate y desde niños guerrean entre sí para demostrar quién es el más fuerte. Sin embargo algunas tribus rinden culto al dios pero no son despiadados ni crueles, sino que le rezan en momentos de necesidad o urgencia. Shavaloon es la otra religión que tanto practican los bárbaros ya que aman la libertad y se comunican muy bien con los espíritus elementales, tales como el sol, el viento y la nieve. Son shamanes los que guían espiritualmente a estas personas.
Actitud: Son seres callados, desconfían de los que no son como ellos. Al guerrear lo hacen con fervor, y a menudo llevan a cabo sangrientos rituales, como degollar el cadáver de su enemigo, o descuartizarlo antes de morir. Tampoco debe tomarse a estos individuos como monstruos despiadados, los bárbaros sólo serán brutales con alguien que no los respete o los moleste.
Religión: En la mayoría de las tribus bárbaras se rinde culto a dos deidades con vínculos neutrales entre sí, los que son Kalgoth y Shavaloon. Uno trae poder a los guerreros a la hora de batallar, mientras que la otra abastece con agua y alimento a los que conforman el grupo.
Prejuicios: No simpatizan de ninguna raza que no sea humana. Tanto enanos como elfos, semielfos, etc, son seres extraños que practican la brujería y hechicería de las que los bárbaros desconfían. Tardan en hacer amistades con los extraños, y no demuestran su afecto a menos que el otro pruebe su coraje y lealtad.
Reglas especiales:

- Un bárbaro desarrolla su cuerpo como pocos humanos, es por eso que eleva en 2 su (F) y (R), pero al vivir en una cultura tan subdesarrollada y cerrada en sí misma obtiene poca información acerca de lo que conocimiento se trata, volviéndose ingenuo y un lento. Penaliza en 1 su (I).
- Aunque los bárbaros no sean tontos, su civilización parecería no avanzar y sus valores materiales significan poco para los otros pueblos, es por eso que se obtendrá –30 a su categoría social. Es de importancia saber que los bárbaros no tienen esclavos, lo único que toman son prisioneros de guerra.
- No está acostumbrado a llevar demasiado metal sobre su cuerpo, ya que no lo trabajan ni lo puede comprar. Le incomoda emplear armaduras pesadas o hechas de metal, si lo hace tendrá diversas penalizaciones (consultar al DJ). Sólo podrá emplear las siguientes protecciones: armadura de pieles, acolchada, de cuero, cuero con tachas, cuero endurecido, cuero endurecido con tachas y cota de mallas.
- Muchos bárbaros establecen relaciones con las tribus vecinas de ogros, intercambian animales y armas. Debido a ese vínculo entre ambos pueblos, los bárbaros están capacitados para usar armas de ogros normalmente.
- La curtida piel del bárbaro se ha vuelto resistente a bruscos cambios de temperaturas y agresiones físicas, posee varios callos y cicatrices que no parecen querer abrirse. Un sujeto así, habituado a roces y golpes constantes puede fruncir todos sus músculos simultáneamente y reducir en 1 PG todo golpe recibido.
- Además de soportar mejor una herida, estos combatientes son de contextura más robusta que la mayoría de las demás personas, he de ahí que comiencen el juego con 10 PG adicionales.
- Comenzarán el juego con la ventaja Anular un ataque recibido.
- **Furia asesina:** El bárbaro tiene una frecuente tendencia a enfurecerse durante las batallas, sobre todo si está perdiendo, ya que se saca de quicio con facilidad. El jugador podrá chequear Concentración (sin perder acción alguna durante su turno) y en el siguiente turno entrar en Furia Asesina hasta que muera su oponente, por lo que tendrá un ataque adicional, aunque gastará 2 PC por turno (podría llegar a morir de agotamiento). Si lo desea además, se podrán utilizar 4 PC para efectuar un golpe extra como lo hacen todos los otros personajes. El control de Concentración puede efectuarse tantos turnos como se desee hasta tener éxito, no obstante se puede entrar en Furia Asesina una sola vez por día.
- Con cualquier arma cuyo daño se vea modificado por (F), el bárbaro hará +1 a daño.
- **Veneración a su dios (Shavaloon o Kalgoth):** Los chamanes de las tribus bárbaras rezan y hacen plegarias para que sus guerreros obtengan la gloria durante un combate. Pintan los cuerpos de los salvajes con tatuajes protectores que otorgan 3 puntos de Ar mágica a estos y además, potencian sus PG en 2 por nivel.
- El choque constante de la civilización hacia la cultura bárbara ha provocado que éstos odien a los personajes caballeros, que son su máximo exponente.
- Para ellos, la pericia Leer y escribir les costará el doble ya que son lentos en dicho campo.

Alineación: No se orientan hacia ningún bando en particular. Es verdad que son bastantes salvajes y bestiales, pero pueden ser buenos, neutrales y malvados.

Tipo de aventuras: Todos los bárbaros saben pescar, cazar, nadar y cabalgar, no obstante el que es un aventurero parte para combatir, demostrar honra y valentía, no lo hace con clase y sigilo, sino que se muestra bestial y poderoso. Invocando a sus dioses y promoviendo el combate desprecian a los débiles y no respetan al más listo sino al más bravo.
Ciudades y lugares civilizados son la contra de este guerrero, países como Northland o Amara no son de su agrada ni mucho menos sus soldados que durante años han tomado sus tierras a la fuerza. Un bárbaro no se sentirá cómodo en semejante entorno y por ende podría sentirse presionado y estallar en un lugar así, incluso las aventuras de ingenio o que requieran mucha plática podrían lograr el mismo resultado. Llanuras, planicies, estepas, desiertos y lugares abiertos harán que el guerrero se sienta en paz.

Berserker:
Ropajes y adornos: Estos personajes son realmente exagerados en términos de apariencia, a veces en sus cuerpos, llevan colgando las cabezas de sus víctimas. Los aretes y brazaletes con púas son comunes para estos individuos y toda una actitud agresiva. Pueden también lucir trenzas con sus barbas y crestas en sus cabezas. Usan ropas sueltas, dejando muchas veces su torso desnudo que les da más comodidad para la batalla.
Forma de vida: Una persona puede ser berserker por dos motivos, que pueden derivarse de un intensísimo entrenamiento a las que pocas personas sobreviven o a causa de una situación traumática. Aquellos que han sido entrenados no conocen otro motivo en su vida que no sea luchar y combatir, por ende es normal que se demuestren agresivos y camorreros, buscarán pelear en cualquier momento aunque la situación represente un gran peligro para ellos o su grupo. Para este tipo de gente el entrenar es una constante y destruir a un adversario es todo lo que importa, son buenos mercenarios y bravucones pagados. Los que se han vuelto berserkers a causa de un shock (presenciar una matanza, un susto terrible del que jamás se han recuperado, un odio incontrolable que sólo exige venganza, torturas, etc.) actúan como personas normales la mayor parte del tiempo, sin embargo en situaciones de extremo peligro o de arrinconamiento la furia del personaje estalla y desata su verdadero poder como si fuera energía incontenible. Este tipo de gente ejecuta su vida ordinaria evitando tener un estallido rabia cerca de sus seres queridos.
Religión: Es raro que un berserker siga fielmente a un clero, pero algunos suelen adorar a Kalgoth, una de las pocas entidades en Las Tierras Inmortales que podría aprobar la naturaleza de tan violento ser.
Actitud: Como se ha dicho anteriormente estas personas tienen un temperamento salvaje y sanguinario, muchos les consideran incivilizados. Gustan de la sangre y el entrechocar del metal. No obstante, se sabe que estos luchadores pueden ser gente educada y reconocida que sólo hace estallar su furia a la hora de la mascare, incluso muchos usan dicha estrategia para que sus enemigos le consideren más débil.
Reglas especiales:

- Esta feroz máquina de batalla comienza teniendo +1 a (F) y (R).
- Inmune a la psicología. Está entrenado para el combate, nada de sentimentalismos, aunque si el personaje es un enano mantendrá vigente su odio hacia dragones y pieles verdes.
- Esta clase de luchador puede entrar en un estado de locura temporal cuando se desee, para ello, habrá que chequear Concentración (no ocupará acción alguna durante el turno), de tener éxito se entrará bajo estado berserker. A continuación se darán a conocer las consecuencias del estado berserker:
    - Los músculos se inflan y montones de venas se hinchan casi hasta el punto de reventar. El empuje en el arma del loco a la hora de golpear es tan poderoso que duplicará su modificador al daño por (F) cuando luche en combate cuerpo a cuerpo (**sólo se duplicará el modificador por (F)**).
    - Además, sus ataques parecen una tremenda lluvia de hachas y espadas que se mueven a una velocidad aterradora para sus enemigos, obteniendo –1 a su iniciativa por nivel impar.
    - Penaliza en –2 la Defensa del oponente.
    - Golpes fuertes, certeros, perfectos. Esto trae como consecuencia que el berserker de –1 a (R) en la tirada contra críticos a sus víctimas.
    - Durante la batalla, todos los que quieran efectuar un disparo o conjuro que requiera Disparos contra este guerrero, tendrán –4 a su tirada ya que éste se está moviendo a gran velocidad.
    - Una de las consecuencias que trae la conversión a berserker en dicho guerrero es que su poder aumenta mientras más daño se reciba, es por eso que por cada 15 PG que se reciban el combatiente obtendrá un ataque adicional en lucha cuerpo a cuerpo. Se tomarán en cuenta también las heridas de la coraza que se vista y las sufridas antes de entrar en estado berserker. No se gastarán PC adicionales.
    - Este singular combatiente es capaz de luchar si ya no le queden energías, dándolo todo hasta el final. Aunque éste se encuentre en "0" PG (propios, no de la armadura) seguirá combatiendo normalmente, pero al llegar a –1 caerá como el resto de los personajes. Es importante que tan tétrica situación los rivales hagan un chequeo contra Miedo.
    - Como se ha visto, semejante locura no da conciencia al personaje de lo que está pasando en el momento. Si el luchador entra en estado berserker será incapaz de emplear la pericia Amagues, Sorprender y la ventaja Estrategia.

- El berserker presta muy poca atención a su protección personal, sólo le interesa atacar y queda cegado por dicha furia. A su tirada de Defensa esta categoría tiene -6
- Siempre y cuando no esté solo, y además, haya acabado con sus oponentes, el descarriado continuará atacando a sus aliados o animales más cercanos en representación de su ira sin control. Para frenarse, deberá realizar una tirada de (L) por turno hasta que tenga éxito.

Alineación: Un berserker sólo puede destruir todo a su paso, incluso a sus seres queridos siempre es neutral o malvado.

Tipo de aventuras: Esta categoría a diferencia de bribones y algunos lanzadores de conjuros están diseñados únicamente para combatir y destrozar todo lo que se le atraviesa por su camino, por lo tanto situaciones de ingenio o que requieran muchas tiradas de (P) o uso de pericias no permitirán que se luzca. Ante todo peligro que pueda ser superado con un arma el berserker no fallará, lo que sí hay que tener en cuenta que su mayor ventaja (la gran cantidad de ataques que puede dar) es proporcionada de manera tardía y a coste de perder la vida.

El DJ puede de todas formas crear una campaña profunda para el bravo guerrero si este es berserker a causa de una citación traumática, mediante sueños y recuerdos se puede dar una historia interesante que ayude a definir la identidad del personaje o a intentar luchar con aquellos impulsos tan fuertes a los que se ve sometido cuando combate.

Caballeros:

Ropajes y adornos: Depende de la situación. En la batalla emplean poderosas armas y armaduras. Van a la guerra con grandes caballos y se transforman en verdaderas amenazas para sus rivales. En la vida cotidiana, usan ropas costosas, no hay que olvidarse que pertenecen a la nobleza. Muchas veces llevan en sus ropajes y escudos del emblema del rey al cual sirven y protegen.

Forma de vida: Muchas veces los caballeros se ven o se sienten atados a la tierra que pertenecen. No salen mucho de su reino, así pueden proteger a su amo de cualquier mal. Se ganan el dinero cumpliendo órdenes de sus capitanes, o quizás rescatando a una doncella en peligro. También es necesario recordar que no todos los caballeros son amables y bondadosos. Existen los que son avaros y egoístas, que piensan que los pobres y los desvalidos son simplemente escorias. Obedecen y cumplen las órdenes de su señor para ganar su simpatía y acercarse poco a poco al trono.

Actitud: Un caballero se regirá siempre por las leyes establecidas en sus dominios. No les está permitido contradecir a su señor, y obedecerán siempre sus mandatos. Un caballero puede ser también un ser horrible escondido tras la máscara del leal guerrero. Muchos actúan de ésta manera, y obviamente son precavidos, y escogen a sus aliados con mucho cuidado.

Reglas especiales:

- +2 en (L, su vida de en la nobleza y elegantes cortes le ha brindado cierta conducta. +1 a (I) por sus tutores y maestros que lo educaron durante su niñez.
- Estos gloriosos gladiadores de elite comenzarán el juego con un poderoso caballo de guerra amaestrado, todas las armas en las que tenga especialización y sumará +20 a sus tiradas de dinero (honorarios). Dicho equipo fue provisto por su monarca.
- El caballero comienza el juego con dos estilos de lucha, uno a elección y el otro es obligatoriamente el de Lucha Montada, que lo empleará a partir de nivel 1 y no a nivel 2.
- También comenzará el juego con la pericia gratuita Leer y escribir y Diplomacias y Costumbres.
- Las corazas de metal no restan PC a los caballeros, tampoco reducirán su (A).
- Se especializa en un arma adicional gracias a su duro entrenamiento que ejecutó durante su crecimiento. Por lo tanto, a nivel 1 el personaje tendrá 3 especializaciones diferentes para elegir.
- Al ser un guerrero bien entrenado hará 1 PG adicional por nivel cuando pelee con un arma en la que se especialice.
- El caballero obtendrá la ventaja gratuita Protección a los daños críticos.
- Este personaje posee buena carisma y aptitudes como líder a nivel alto, su confianza es capaz de alentar a otros, y por ello, bonificará en 1 el Ataque de todos sus aliados por cada dos puntos de (L) a partir de 16 inclusive. En caso de haber más de un caballero en el mismo grupo, se tendrá en cuenta sólo el (L) más elevado. Dicha virtud funciona a partir de nivel 5 y requerirá un control de Hablar a masas.
- Todo caballero posee un tremendo poder de destrucción, no obstante, también es fuerte en la defensa, por lo tanto bonificará en 2 sus tiradas de (R) contra golpes críticos.

Alineación: El caballero es un personaje que trae mucha diversidad a la hora de elegir la alineación. Si se es bueno, se podrá demostrar cierto camino relacionado a lo paladinesco, si se es neutral, se obtendrá al típico noble que permite que se cometan crímenes siempre y cuando no lo perjudiquen a él, y si se es malvado, se tendrá nada más y nada menos que un señor corrupto y abusador de los débiles que no ve la hora de que muera su señor y hacerse con el poder.

Cazarrecompensas:
Ropajes y adornos: Los cazarrecompensas son de lo más variados en este aspecto. Muchos gustan mostrar grandes cicatrices y mucho armamento que demuestran sus años de experiencia, otros disfrutan usando ropajes ostentosos y aretes dorados, o complicados collares, indicando que hacen bien su trabajo y tienen dinero para comprar objetos lujosos.
Forma de vida: Un cazarrecompensas hará todo lo que sea por un botín. Muchos viajan de lugar en lugar buscando un trabajo que llevar a cabo. La mayoría son simples bucaneros o grandes mastodontes encargados de matar y matar, otros poseen una mente inteligente como asesinos especializados o antiguos generales exiliados.
Actitud: Muchos de estos hombres, o más bien la mayoría, dan a mostrar un aspecto profesional, algunos sólo se concentran en su trabajo, obviando cualquier amistad o sentimiento sobre otras personas. Son bastante duros y codiciosos, pero ocultarán esto con tal de ser tomados en cuenta.
Reglas especiales:

- La presencia e influencia que ejerce un cazarrecompensas sobre quienes le rodean es indispensable para que lo contraten , es por eso que obtiene +2 a (L), mientras que posee +1 a (I) por la variada cantidad de armas, estilos de lucha, información, rumores e infinidad de trucos que aprende diariamente.
- Un cazarrecompensas es un guerrero veterano con acceso al mejor y más variado armamento, sabe cómo usar todas las armas convencionales y dónde conseguirlas a buen precio. Cuando comience el juego, en vez de especializarse sólo en dos grupos de armas podrá hacerlo en cuatro.
- Este ingenioso trotamundos ocupa gran parte de sus viajes conociendo a los guerreros más impresionantes, al mismo tiempo, aprende de ellos. Un cazarrecompensas sabe dos estilos de lucha a nivel 1, lo que le da gran ventaja sobre un guerrero convencional.
- Debido a su naturaleza armamentista, comenzará el juego con una armadura de cuero endurecido con tachas y con todas las armas en la que se especialice (a menos que se compre alguna otra antes de empezar si le alcanzan las monedas, puede cambiar este equipo por dinero si lo desea).
- Los cazarrecompensas poseen excelentes fuentes de información, se codean con los comerciantes más astutos, seducen a las cortesanas más bellas y aprenden los trucos de los villanos más astutos. Conocen bien a la gente y saben como comportarse ante cualquier circunstancia. Tales aptitudes le permite tener gratuitamente la pericia Leyendas y Mitos, Tazar, Rumores, Apuestas y juegos y además 2 idiomas.
- Una forma de representar la infinidad de "trabajillos" que el cazarrecompensas ha llevado a cabo con anterioridad es la manera en la que incrementa su dinero. Cuando el jugador realice la tirada para determinar el dinero inicial utilizará 3D6 para las Mc, 2D6 Mp, mientras que para las Mo empleará otro 2D4.
- Los cazarrecompensas consiguen información variada en diferentes partes del mundo, la obtienen de mercaderes, comerciantes u otros guerreros. Conocen sobre monstruos legendarios y criaturas famosas que son específicas de cada región, por lo tanto cada vez que luchen contra seres del tipo "Monstruo" (consultar con el DJ) bonificarán en 5 su modificador al daño.
- Al conocer bien a sus objetivos los cazarrecompenzas pueden obviar la habilidad "Ignorar defensa", que muchas veces proviene de monstruos y criaturas legendarias. Por lo tanto éste podrá aprovechar cualquier tipo de esquiva o parada ante las agresiones del oponente.
- Todos los campeones de esta índole son bastante versátiles y adaptables a su forma de vida y más que nada al combate. Un sujeto cualquiera obtiene 5 puntos de ventaja al ascender de nivel, pero un cazarrecompensas obtiene 7. Lo mismo sucede con las pericias, en vez de ganar 4 por nivel ganará 5 (sumado a demás modificadores).
- La admiración de sus colegas y la autoconfianza son imprescindibles para este tipo de luchador cuyas habilidades dependen mucho de su carisma. Por cada punto a partir de (L) 15 el mercenario bonificará en +1 su tirada de Ataque y Disparos.
- Este personaje posee buena carisma y aptitudes como líder a nivel alto, su confianza es capaz de alentar a otros, y por ello, bonificará en 1 el Ataque de todos sus aliados por cada dos puntos de (L) a partir de 16 inclusive. En caso de haber más de un mercenario en el mismo grupo, se tendrá en cuenta sólo el (L) más elevado. Dicha virtud funciona a partir de nivel 5 y requerirá un control de Hablar a masas.

Alineación: Los mercenarios no tienen ninguna restricción a su comportamiento, y aunque en su mayoría son neutrales, pueden ser también malvados o buenos.

Civiles:
Ropajes y adornos: -
Forma de vida: -
Actitud: -
Reglas especiales:

- El civil sólo se especializa en un único tipo de armas a nivel 1.
- Al comenzar el juego obtiene 5 puntos menos de ventajas.

- El personaje posee 10 puntos adicionales de pericias al empezar el juego.
- Los civiles se ven influenciados por el medio en el que se rodean, y dependiendo la profesión o estatus social (representado con el porcentaje) de cada uno poseen diferentes destrezas. Es por ello, que el jugador tendrá que usar una de las siguientes subcategorías para crear a su personaje, todos con distintas características.
  Noble (100%-80%): Una persona de la realeza triplicará sus tiradas de dinero, comenzará el juego con las pericias Leer/Escribir y Diplomacias y costumbres. +1 a su todas sus habilidades de (L).
  Comerciante (79%-60%): Esta categoría obtiene +30 a sus tiradas de Mc, +20 a las Mp y +10 a las Mo. Posee las pericias gratuitas de Apuestas y juegos y Rumores y Profesión/Pasatiempo y podrá comenzar el juego con 3 idiomas a elección de la siguiente lista: humanos (varios), elfo, elfo silvano, enano e inframundo. +1 a las tiradas de (P).
  Plebeyo (59%-16%): El plebeyo recibe +1 en las habilidades de (L) y (P), pero -1 en su tirada de (I), comienza el juego con la pericia Profesión/Pasatiempo.

Corsario:
Ropajes y adornos: Túnicas y sombreros para vestir en el mar son el atavío de estos guerreros. Mangas decoradas, cuellos lujosos y botas largas son característicos de estos caballeros del mar destinados a ser capitanes de una embarcación. Aquellos más bravos y de mayor experiencia suelen utilizar garfios, patas de palo y hasta un parche en uno de sus ojos. El cabello largo y la barba son muy corriente entre este tipo de gente.
Forma de vida: Un corsario trabaja siempre para un país o nación, y sólo aquellas que son potencias marítimas pueden costear su entrenamiento. La fidelidad hacia su monarca es total y consideran enemigos a todos aquellos que se revelen a las leyes que éste imponga. Toda su carrera está dedicada al mar, y allí es donde este militar pasa la mayor parte del tiempo, pactando con otros oficiales, persiguiendo a piratas y descubriendo territorios desconocidos.
Actitud: El corsario es un guerrero de clase alta que ve al resto de los marinos como posibles servidores, pacta muy bien con caballeros y nobles que sepan de política y comercio. Detesta a muerte a los piratas y contrabandistas que hacen del mar un lugar peligroso, tampoco presta demasiada atención a la gente "común" con la que se topa en sus incontables viajes a tierras extrañas.
Reglas especiales:

- Para llegar a ser un corsario es necesario tener mucho carácter y todas las habilidades necesarias como para comandar un navío en el futuro, por ello el personaje bonifica en 1 su (L). Años en altamar le han permitido a este personaje conocer a muchísimas personas, culturas y creencias, su (P) se bonifica en 1. La rapidez de movimiento y reacción también son vitales para un personaje sumamente multifacético en altamar, por lo tanto tiene +1 a su (A).
- El corsario bonifica en 2 sus tiradas de Clima/Terrenos, Orientación, Negociar/Rogar y Hablar a Masas.
- Su voz y comando son las armas principales que necesita para llevar a cabo sus tareas, así que por cada punto superior a 13 (inclusive) en su (L) el personaje obtendrá 1 punto adicional de ventajas.
- El personaje comienza con la pericia Navegación, y además bonifica a esta en 2.
- La forma de desenvolverse del corsario requiere gracia y agilidad, sobre todo en el combate en altamar donde no se puede estar sobre un terreno firme. El personaje comienza con la pericia Acrobacias y equilibrio.
- Su sabiduría y capacidad para pactar con otras personas le han otorgado la pericia Apuestas y juegos. También comenzará con Leyendas y mitos, Rumores y Supervivencia, pero estas dos pericias podrá utilizarlas únicamente cuando esté en determinadas situaciones ya que la mayor parte de su vida la ha dedicado al mar. Estos son los momentos en los que puede utilizarlas:
  1. **Estando sobre una embarcación.**
  2. **Estando en el agua.**
  3. **Estando cerca de terreno costero (como una isla, un puerto, etc.).**
  4. **Cuando pacte con gente o un pueblo de costumbres marítimas.**

  Si el personaje quisiera elegir las pericias Rumores y Supervivencia nuevamente para utilizarlas en cualquier circunstancia deberá volver a invertir puntos en ellas, aunque le costarán 1 punto más baratas.
- Al ser muchas veces un capitán o embajador éste debe comportarse como un hombre educado y correcto. El corsario comienza con la pericia Leer y escribir, además podrá escoger un Idioma a elección.
- Su buena posición económica le da +10 a sus tiradas de dinero.
- Esta categoría honra a su nación y monarca, éste a cambio le recompensa por sus servicios de distintas maneras. Gracias a su devoción el personaje comienza el juego con un objeto mágico otorgado por el DJ.
- El corsario viene equipado una pistola y municiones como para 10 tiros, éste sabrá utilizarla ya que será especialista en armas de fuego. También tendrá un sable, aunque no comienza el juego con la especialización en hojas largas.

- **Entrenamiento acuático:** Este personaje está completamente especializado para desenvolverse en ámbitos marítimos, ya sea de agua dulce o salada. Las siguientes destrezas son el mejor ejemplo del tipo de entrenamiento que reciben los mejores corsarios de Kalaguand:
    1. **Desenvolverse en el agua:** Para cualquier chequeo de (R) que involucre una tirada de contener el aliento o aguantar la respiración el personaje bonifica en 4 su tirada. Lo mismo sucederá con una tirada de (F) utilizada para nadar.
    2. **Guerrero marino:** Únicamente si el corsario está en el agua (ya sea en el mar, laguna o río) y sobre una embarcación este siempre tendrá una bonificación de 1 en el D20.
    3. **Lucha sin corazas:** Las armaduras no son permitidas en el combate en altamar, ésta sólo significaría la muerte para cualquier sujeto que cayera de su embarcación. Además, un corsario no es una persona que únicamente se dedique a combatir, sino que además debe estar constantemente pendiente de las velas del barco, sogas, cañones, herramientas, anclas, cadenas, timones y demás, por lo que debe ser rápido de reacción y movimientos. Este personaje comienza el juego con un estilo de combate adicional, que es el estilo de lucha sin coraza.
    4. **Combate en altamar:** El personaje está entrenado para utilizar un arma de fuego y un sable al mismo tiempo, por lo que conoce una ventaja táctica única en el juego. Éste puede utilizar el estilo de lucha con 2 armas y el estilo de lucha arcos y ballestas al mismo tiempo y así obtener **TODAS** las bonificaciones de ambas formas de combate. Únicamente puede desempeñarse así con estos 2 estilos de lucha (aunque también sabrá utilizar un tercero, que es el de lucha sin coraza, sin embargo este siempre pudo ser combinado con otros).
       Léase que la pistola entra en el estilo de lucha arcos y ballestas, al poder utilizarse en una sola mano el corsario es capaz de disparar con una y utilizar su mano no hábil hacia delante para combatir en combate cuerpo a cuerpo. El marino también puede hacer dichas combinaciones con cualquier tipo de hoja larga, hoja corta, red y dardo.

Alineación: Cualquiera, aunque en general son neutrales.

Guardianes del Bosque:

Ropajes y adornos: Un guardián del bosque se camufla con los colores de la naturaleza. Son bien vistos entre ellos los colores como el verde, el marrón o el gris. Los aretes y pinturas en sus cuerpos son comunes. Llevando una vida en los bosques no tienen demasiadas cosas de valor como gemas o similares.

Forma de vida: Dedican sus vidas a defender sus árboles y tierras de invasores como trolls e incluso algunos orcos. No cazan demasiado, muchos optan por una dieta totalmente vegetariana, pero a veces cambian su menú y van a pescar. Pocos de estos guerreros pertenecen a la realeza, pero es común ver a un guardián del bosque actuando para su señor.

Actitud: Son muy feroces en lo que respecta a la protección de sus territorios. Son bastante fríos e incluso crueles con aquellos que consideran sus enemigos. Pero más allá de esto poseen buen corazón y son hospitalarios con sus seres queridos. Luchan bravamente y con la protección de sus amigos árboles se convierten en seres realmente peligrosos.

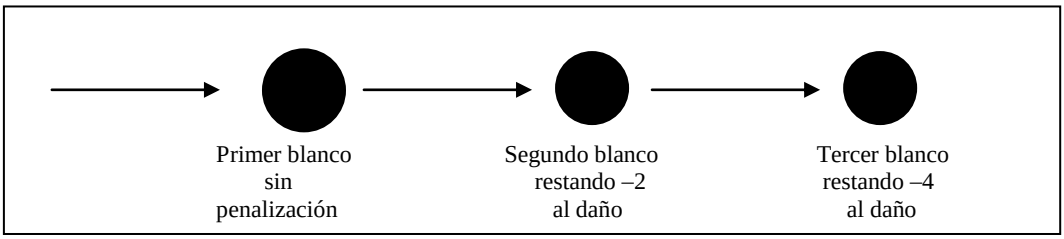
Prejuicios: Se sienten incómodos con la presencia de los enanos, quienes consumen grandes cantidades de manera para sus propósitos. No obstante, odian a muerte a los orcos y a los goblins.

Reglas especiales:

- +2 en (A), ya que es extremadamente cauteloso y ágil, también elevan en 1 su tirada de (P).
- Comienza con la pericia Flora/Fauna, Entrenamiento animal, Sonido y ventriloquia y Supervivencia.
- Tienen una especialización adicional en arcos largos y arcos largos compuestos porque son su mejor elemento en los árboles.
- El mejor arquero del mundo esta capacitado para evadir proyectiles físicos de la misma forma que con los golpes en combate cerrado, sin sufrir con penalizadores de más.
- Al final del turno, un guardián del bosque puede realizar un ataque adicional con un arma que requiera Disparos.
- Si un guardián del bosque quisiese efectuar un golpe a precisión mientras usa armas de proyectiles, tendrá que hacerlo con una penalización de –3 y no de –5 como los de más personajes.
- El guardián del bosque tiene más entrenamiento en el exterior que la mayoría de sus compañeros, su Infravisión es de 20m adicionales.
- **Fuerza del bosque:** El personaje es capaz fusionar sus cinco sentidos con la naturaleza y ser uno mismo con ella. En distintos niveles el activista podrá ejecutar las siguientes habilidades:
  Nivel 1: Cualquier chequeo para subir a un árbol será automáticamente superado. Tampoco se sufrirá penalización alguna al trasladarse por un camino difícil o poco transitado (de tener estilo de lucha montada el animal tampoco se verá comprometido).
  Nivel 3: El personaje se complementa con su entorno y siempre que se halle en un bosque, pantano o jungla se volverá totalmente invisible con un chequeo de (A). El efecto permanecerá activo siempre y cuando no se

ejecute alguna acción brusca como una sacudida, lanzar un ataque o correr. Dicha destreza permanecerá activa 10 minutos por nivel y sólo puede usarse una vez al día, oído y olfato pueden delatar al personaje.
Nivel 5: Un guardián del bosque podrá crear una ilusión visual y sonora que lo hará aparentar un animal de la siguiente lista: búho, halcón, lobo, nutria, oso o zorro. El personaje podrá ocultar su sombra, pero no su olor. La destreza es capaz de utilizarse 1 vez por nivel durante el día, cada transformación durará 10 minutos. Los atributos y habilidades del personaje no se verán alteradas, esta ilusión simplemente es visual.
Nivel 7: El guardián del bosque agudiza todos sus sentidos y es capaz de obtener +2 a todos los chequeos de (P) durante 1h. Dicha capacidad se utiliza 1 vez al día.
Nivel 9: La habilidad durará 1 turno por nivel. Al final de cada turno el personaje regenera 10 PG (seguirá sanando aunque haya muerto, de esta forma será capaz de regresar a la vida). Esta habilidad no consume acción alguna durante el turno y puede utilizarse 1 vez al día.

- **Virote:** Las flechas que dispare el guerrero (siempre y cuando no sean proyectiles mágicos con habilidades incompatibles al caso) podrán atravesar a sus víctimas dañando también a quienes se encuentren detrás de ésta. El **Virote** puede utilizarse hasta una vez por nivel al día. Los misiles no conseguirán traspasar a los objetivos grandes, y sólo se verán afectados hasta tres cuerpos por el mismo proyectil y aquellos que se encuentren directamente uno detrás de otro. El disparo irá perdiendo fuerza con cada ser que atraviese, obsérvese el siguiente gráfico:



Alineación: Los guardianes del bosque son principalmente buenos, su papel característico les obliga a defender sus terrenos de los visitantes no deseados. Pueden ser neutrales también, esto se debe a que a veces, las personas no invitadas al bosque no siempre son buenas, es por eso que si se ven obligadas a acabar con ellas lo harán. Unos pocos son malvados, adoptan un aire similar al de un depredador y ven a sus víctimas como si fuesen presas.

Jueces:
Ropajes y adornos: Un juez siempre viste túnicas y capas grises o blancas para aparentar absoluta neutralidad. En ocasiones muestran sus emblemas para acentuar sus títulos en los colegios de magia y causar un aura de respeto. Los objetos mágicos son comunes entre dichos personajes.
Forma de vida: El juez actúa como oficial de los colegios de magia, ocupándose de que la magia siga un rumbo neutral y no caiga en el camino de la corrupción. De llegar a descubrir a un hechicero o guerrero con magia malvado, un juez deberá atraparlo inmediatamente y llevarlo ante los colegios con vida, siempre y cuando no se presente una resistencia. Los magos buenos y neutrales causarán pura indiferencia ante dicha autoridad, lo mismo que los sacerdotes de cualquier religión. El rastreo de objetos mágicos legendarios, sucesos paranormales y demás también son tarea para dicha categoría.
Actitud: Un juez no puede mostrarse como un ser de carne para así mantener un eterno respeto. Son fríos y duros en sus veredictos, así como crueles ante sus enemigos. El perdón es pocas veces otorgado.
Prejuicios: Esta categoría no simpatiza en absoluto con los hechiceros del mal (igual que a guerreros con magia), tratando siempre de apresarlos o incluso erradicarlos. También hay bastante disgusto hacia el clero de Shavaloon, debido a que sus acólitos afirman que la diosa trajo la magia al mundo como regalo cuando instaló los cuatro elementos, mientras que los jueces defienden a los colegios de magia, argumentando que la hechicería simplemente es energía manipulada al antojo de los seres vivos, como cualquier otra herramienta. De todas formas, por más prejuicio que se tenga contra estos sacerdotes, el juez no tendrá derecho alguno de castigarlo legalmente.
Relgas especiales:

- Al comenzar el juego este personaje recibirá +1 a (I) y (L)
- Semejante autoridad comenzará el juego con las ventajas Resistencia a la magia (no podrá volver a escogerse), Identificación de conjuros e Interferir conjuros.
- El juez posee la pericia Leer y escribir, Conocimiento arcano y Facilidad con los números.
- También se otorgará un objeto mágico de forma aleatoria, éste provendrá de los colegios de magia.

- Haciendo un chequeo de Intimidar el personaje ahuyenta a los espíritus elementales, borra las runas más poderosas e ignora las bendiciones sacerdotales, por lo que es capaz de causar Miedo en los conjuradores que lo contemplen. A nivel 5 el juez causará Terror en vez de Miedo.
- El juez posee un aura repelente hacia ciertos efectos mágicos, por lo tanto será inmune al Miedo y Terror causado por conjuros o invocaciones. Las criaturas invocadas, como algunos no muertos o elementales no podrán detectar de ninguna manera al juez. Las armas invocadas, como armamento elemental, se tratarán a todos los efectos como armas normales, siendo inútiles sus encantamientos.
- Sin importar que carezca de artefactos encantados, los ataques del personaje se contarán mágicos a todos los efectos.
- **Equipo de juez:** El equipo de juez, único en Las Tierras Inmortales, es otorgado por los Colegios de Magia y comprende todo un repertorio de accesorios mágicos ideados para que éste pueda controlar, perseguir, rastrear y derrotar a todo tipo de criaturas mágicas o fenómenos sobrenaturales. El inventario consta en 5 artefactos, todos ellos fabricados con materiales muy raros o costosos, por ello el personaje sólo puede utilizar cada uno de ellos una vez por nivel. Claves y códigos específicos permiten que cada juez pueda usar únicamente sus propios ítems, y ninguna otra persona más, ni siquiera otros colegas. Los artefactos no pueden ser evitados con la habilidad Dispersar Magia ni tampoco pueden ser omitidos por una Resistencia Mágica o conjuros que eviten la usanza de objetos mágicos ni lanzamiento de otros sortilegios.
  ¿Qué sucede si el juez pierde o es privado de dicho kit? Los Colegios de Magia le brindarán otro a modo de repuesto, aunque se trata de una deshonra, de un "fallo" tener que ir y pedir uno nuevo. El kit de repuesto funciona de la misma manera que el anterior y estará sujeto a las mismas reglas (**recordar que cada ítem puede utilizarse una sola vez por nivel, aunque se haya adquirido el kit renovado)**.
    1. **Disco de levitación:** El disco es un pequeño aparato plateado de 5cm de diámetro que a la orden del juez se expande hasta tener 1m de diámetro y se mantendrá levitando en el aire. Tal aparato puede sostener hasta 250kg, elevarse a una altura de hasta 10m por nivel y trasladarse a una velocidad de 1km/h por nivel. Activar el disco requiere una acción espontánea.
    2. **Grilletes de dominación:** Estos son dos grilletes que sirven únicamente contra seres humanoides capaces de lanzar conjuros, cualquiera sea su índole. Si el juez coloca los grilletes éste no podrá ejecutar ningún tipo de sortilegio, ni siquiera los psíquicos, y al igual que esposas ordinarias tampoco tendrá libertad para separar sus brazos. Las ataduras permanecerán activas hasta que sean destruidas, el juez les de una orden para abrirse o éste muera.
    3. **Pergamino de proyección:** Si el personaje detecta e identifica un conjuro puede utilizar este poderoso papiro, que requiere una acción espontánea. El hechizo en cuestión es automáticamente disipado y pasa a ser lanzado por el juez, sea cual sea la circunstancia, espíritu elemental, escuela clerical, runa, etc. El sortilegio largado tendrá todos los efectos que normalmente suele tener pero proyectados al nivel y diversos modificadores de este heraldo de los Colegios de Magia.
    4. **Reloj para detener el tiempo:** El artefacto es un pequeño reloj de bolsillo, utilizarlo requiere una acción espontánea. Durante todo el turno el personaje tendrá un ataque adicional por nivel, si tiene conjuros u objetos mágicos que activar podrá sino utilizar uno por nivel también. El jugador podrá escoger incluso si quiere intercalar sus acciones para poder atacar o lanzar hechizos en el mismo turno, siendo éste como decide distribuir el funcionamiento de tan completo turno.
    5. **Varita de teleportación:** Una varita plateada de 50cm de largo que permite al personaje y hasta un aliado por nivel (que esté a la vista del usuario) teletransportarse en un lugar que el juez haya visitado antes. Este artefacto demora unos segundos en usarse, por ende tendrá efecto al final del turno, independientemente de las tiradas de Iniciativa.
- **Cacería de conjuradores:** Si bien dichos especialistas pueden sortear situaciones muy diversas, la mayoría de sus técnicas se concentran en neutralizar a hechiceros, nigromantes, guerreros con magia, sacerdotes, monstruos y a todo tipo de criatura lanzadora de conjuros. Algunas de sus destrezas más poderosas se hallan en la Cacería de conjurados:
  1. **Disipación:** Gastando 1 PC adicional el juez tendrá la oportunidad de deshacer un conjuro como si lo estuviese dispersando, de la misma forma que un conjurador. No obstante, el personaje será siempre del mismo nivel que el sortilegio a disipar a la hora de tirar el D10, por ejemplo: si el juez quisiese desviar una Cono de frío proveniente de un hechicero nivel 4, el juez obtendrá +4 en el resultado del D10, y si estuviese disipando el mismo cono potenciado en 3 (o sea, como si el rival fuese nivel 7) también aplicará dicho modificador. En resumen, se tendrán literalmente los mismos modificadores que el oponente, simplemente ganará el que obtenga un resultado superior en el D10. Dicha destreza es espontánea y no consume acción alguna durante el turno, incluso mientras aún pueda seguir invirtiendo PC el juez es capaz de disipar repetidas veces por turno.

2. **Espantar energía:** Cada vez que el personaje acierte con éxito un golpe a un conjurador, le quitará 10 PE/PF.
3. **Protección contra la magia:** Al estar tan bien preparado para combatir conjuradores, dicho personaje no penalizará ninguno de sus atributos o habilidades contra hechizos que así lo indiquen, por ejemplo: Aumento virtual requiere que el objetivo del hechizo haga una tirada de (F) menos el nivel del mago, entonces, el juez simplemente hará una tirada de (F) base, o Azote de llamas, que exige un chequeo de Enfermedades/Temperaturas menos el nivel del hechicero, simplemente se tirará (R) sin penalizador alguno.
4. **Evasión:** Un específico entrenamiento protege al personaje contra hechizos que requieran Disparos, tan así que un conjurador penalizará en 1 por nivel (del juez) su chequeo para asestarle al mismo.
5. **Detener conjuro:** Un juez puede desviar conjuros utilizando su tirada de Defensa. Contra encantamientos que requieran una tirada de Disparos el personaje puede tirar Defensa -5 y evitar todo el daño o efecto del ataque. Los hechizos de área como Bola de fuego o Bola de hielo no podrán ser ignorados ya que su estallido abarca toda una zona y no a un individuo en particular.
6. **Devolución inmediata:** Una vez por día el personaje puede escoger un hechizo de Disparos detectado que lance un conjurador y hacer que éste se dirija hacia el mismo lugar de donde vino. El personaje sorprendido u otro que esté en la zona puede intentar disipar el encantamiento, pero lo hará aplicando la misma regla que **Disipación**.

Alineación: Pura y exclusivamente neutral.

Ladrones:

Ropajes y adornos: Por lo general se trasladan por la oscuridad evitando ser vistos, así que la carencia de ropajes pesados e incómodos es su principal característica. Las capas, capuchas y guantes son una buena elección.

Forma de vida: El robo, hurto, atraco...

Actitud: Un ladrón siempre evitará tener una confrontación directa en combate, preferirá huir o usar sus embauques. Son buenos oportunistas y conocen el punto débil de todo desafío, que seguramente explotarán al máximo.

Religión: Robar está mal y en todas las sociedades organizadas atenta contra la ley, ¿quién mejor entonces que Lammock para provocar las mejores traiciones, conspiraciones y caos entre las personas? Si bien los adoradores de este dios son puramente malvados o veces neutrales, existen muchos ladrones de buen corazón que lo invocan simplemente como una maldición o por mera costumbre.

Reglas especiales:

- Se obtendrá +2 a (A), mientras que (I) y (P) se potenciarán en 1.
- +2 a las habilidades de (P).
- El ladrón no puede portar una armadura superior a la cota de mallas, o en el caso de ser elfo la cota élfica.
- Dicho bribón comenzará con la ventaja gratuita Identificación de Conjuros.
- También se comenzará el juego con las siguientes pericias: Acrobacias, Actuación, Apuestas y juegos, Desactivar mecanismos, Estafar y falsificar, Equilibrio, Hablar rápido, Idiomas, Malabarismo, Robar, Desactivar mecanismos y Usar ganzúas.
- Por cada nivel que sea el ladrón obtendrá 1 punto adicional de ventajas.
- El ladrón bonifica en 2 su Iniciativa.
- Todo ladrón es hábil en asestar golpes rápidos y repetitivos, y al enfrentarse contra un lanzador de conjuros penalizará en 1 su Concentración por cada ataque que acierte a su blanco.
- Los rápidos reflejos protegen al personaje contra hechizos que requieran Disparos, tan así que un conjurador penalizará en 4 su chequeo para asestarle al mismo.
- Esta categoría requiere 10% menos de experiencia para avanzar de nivel que el resto de los personajes.
- **Instalar trampas:** Este personaje es capaz de sorprender a otros mediante dispositivos creados por él mismo. Para que el bribón las ejecute exitosamente no deberá de realizar cheque alguno, aunque tendrá que disponer del tiempo indicado más adelante y no podrá hacerlas más de una vez al día cada una. Dichas sorpresas estarán ocultas al ojo "común" pero podrán ser descubiertas con un chequeo de Detectar trampas y desarmadas con la pericia Desactivar mecanismos (su creador podrá hacerlo automáticamente). A seguir se detallan los dispositivos capaces de ser diseñados, ya se comenzará el juego con los materiales necesarios:
    1. **Trampa mortal:** El personaje deja en una superficie de 10m de diámetro montones de vidrios rotos, piedras afiladas y espinas vegetales, lo que le llevará 20 minutos. El que pase por allí sufrirá 1D6 PG multiplicados por nivel.
    2. **Alarma:** Una delgada conexión de hilos y cascabeles permite al ladrón y sus aliados enterarse si alguien penetró en una zona de 30m de diámetro. Es importante aclarar que el intruso podrá chequear Detectar Ruidos y caer en la cuenta de que ha sido descubierto. Instalar Alarma requerirá de 30 minutos.

3. **Bomba de estruendo:** Funciona de manera similar a Alarma. El bribón deja pequeñas esferas de cerámica en un área de 30m de diámetro, y que al ser pisadas se emitirán un atronador estallido capaz de escucharse a 200m de distancia. Toma 20 minutos instalarlas adecuadamente.
4. **Hoyo oculto:** El personaje cava una fosa de 3m de profundidad y 2 de ancho, luego lo cubrirá con ramas y lodo seco para ocultarlo. El que caiga adentro podrá hacer una única tirada de Trepar menos el nivel del bribón o no podrá salir hasta repetir el chequeo una vez por día. El hoyo tarda 1h en hacerse.
5. **Cavar túneles:** Un experto ladrón podrá cavar túneles de 3m por nivel de largo y hasta 2m de anchura de tener una buena pala y cualquier terreno no demasiado "duro". Por cada metro de largo que se desee excavar se necesitará de 1h, restando 5 minutos por nivel.
6. **Superficie pringosa:** Con aceites y diferentes ungüentos el personaje chorrea una superficie de 5m de diámetro y aquel que pase por allí (siempre y cuando pese menos de 1 tonelada) tendrá que hacer una tirada de (F) menos el nivel del saboteador o quedarse pegado durante 3 turnos consecutivos. Esta trampa requiere de 1D4 turnos.

Alineación: La que se desee.

Luchadores:

Ropajes y adornos: Es común que este tipo de personajes usen las ropas características de su pueblo ya que generalmente siguen su propio camino, en algunas ocasiones visten el uniforme de algún amo, deidad o secta. Lo mismo sucede con el armamento, aunque quizás este suele ser variado debido al gran uso que le dan.

Forma de vida: El luchador reta al peligro constantemente, gana mucho más dinero que cualquier persona a sueldo, aunque eso, obviamente, significa arriesgar el pescuezo. Son excelentes cazadores de recompensas, héroes de leyenda y clásicos villanos. Gran parte de su existencia recorren el mundo en busca de nuevos retos y desafíos, pero al ser tan altos los peligros, que pocos llegan a ser "grandes".

Actitud: La actitud de un luchador, como muchos otros aspectos, depende en gran medida de su raza y credo social. Es difícil manejar esta cara del guerrero, lo mejor es intentar descubrirla por uno mismo.

Reglas especiales:

- Todo luchador bonifica en 1 punto una de los siguientes atributos: (F), (R) o (A).
- A su vez, el entrenamiento del personaje se deriva en sus otras características, pudiendo bonificar también en 1 punto uno de los siguientes atributos: (L), (P) o (I).
- Las mañas con las que se desarrolla el guerrero y su versatibilidad le proveen 10 puntos adicionales de pericias.
- Su falta de especialización le garantiza un avance acelerado de nivel, por ello requiere 10% menos de experiencia para ascender de nivel.
- Lo que caracteriza principalmente a este personaje es su variedad y singularidad como parte de sí mismo. Es tan único y moldeable que no hay dos luchadores iguales. A continuación se dictarán 20 habilidades diferentes, el jugador deberá elegir 8 de ellas para poder diseñar su propio personaje:
    1. Cada vez que efectúe un ataque el personaje provocará 1PG adicional (esto puede acumularse con otras ventajas que incrementen el modificador al daño).
    2. Bonificar en 1 el Ataque (puede acumularse con Certeza en el arma y su versión mejorada).
    3. Obtener un número más para hacer ataques críticos en el D20.
    4. Penalizar en 2 la tirada de Defensa del oponente.
    5. Bonificar en 1 punto la Ar natural.
    6. Bonificar en 2 su Iniciativa.
    7. Bonificar en 2 el chequeo de Defensa.
    8. El personaje obtiene +2 a sus tiradas de (R) contra golpes críticos.
    9. Sumar +4 a la tirada de Belleza.
    10. Obtener +4 en Valentía.
    11. Recibir 4 PC adicionales.
    12. Comenzar el juego con 10 puntos adicionales de ventajas.
    13. Comenzar el juego con 2 estilos de lucha en vez de uno.
    14. Comenzar el juego con un objeto mágico seleccionado al azar. Consultar con el DJ.
    15. Comenzar el juego con 4 pericias gratuitas (sin importar el coste de las mismas).
    16. Una vez por aventura se bonifica en 4 una tirada escogida en el D20. Habrá que anunciar que se utiliza el modificador antes de tirar el dado.
    17. El personaje bonifica en 2 sus habilidades de (P).
    18. Requerir 10% menos de puntos de experiencia para pasar al próximo nivel.
    19. Al crear el personaje, el jugador podrá repetir una sola tirada con la que no esté conforme dentro de sus atributos de (F), (R), (A), (L), (P) o (I).

20. **Ultimo turno antes de chequear tabla de cansancio:** Cuando el personaje gasta su último PC se activa esta habilidad, que permite al personaje resistir un turno más antes de recibir los penalizadores por gastar todos sus PC. Durante ese turno se podrán realizar únicamente acciones que impliquen 1 PC, no se podrán aplicar técnicas de combate, pericias ni opciones que impliquen invertir más de dicho puntaje (como por ejemplo gastar 4 PC adicionales para lanzar un ataque extra).

Alineación: No hay una conducta que marque específicamente a un luchador.

Paladines:

Ropajes y adornos: Los paladines siempre se guían por el buen gusto, aman la prolijidad en sus vestimentas. Generalmente tienen ropas que no sean demasiado chillonas, pero que a su vez, demuestren elegancia y "clase" en lo que llevan puesto. A diferencia de otros individuos, estos guerreros del bien llevan armaduras completas muy seguido para demostrar su poder y lograr que las fuerzas del mal se amedrenten frente a su presencia.

Forma de vida: Rondan de tierra en tierra vigilando las fuerzas del lado oscuro. Controlan con fervor a sus enemigos, y esto les hace llevar una vida dura y llena de cansancios, en donde se dedican a encontrarlos y eliminarlos. Nunca dudan en hacer lo que les parezca correcto, siempre y cuando sea para una acción benigna. Muchos de estos sujetos no poseen un rey al que obedecer, así que obran por cuenta propia, guiándose a mediante la palabra de Tarnus.

Actitud: Son muy corteses y educados, nunca dudan en ayudar a los necesitados, y hasta dejarían de lado sus propios fines (siempre y cuando no sean muy importantes, ya que no son tan tontos), con tal de aportar a la causa. A su vez, son despiadados con sus enemigos, los persiguen a muerte. Son, realmente, unas máquinas hechas para cazar seres malvados.

Religión: Tarnus, el dios de la justicia, es quien guía a estos bravos guerreros. Él les enseña a ser quienes son. En su nombre hacen lo que sea por aplicar el bien, aunque eso implique romper las leyes locales. No importa si es su rey el que les dice lo que hacer, si para estos individuos eso no conduce al buen camino, ellos no acatarán sus órdenes, ya sea de forma directa o haciéndolo de forma indirecta.

Reglas especiales:

- Posee +1 a (F). Su conducta fuerte, brava y temible le da +1 (L).
- El paladín puede soportar cualquier clase de armaduras en sus cuerpos pero además, no sufrirá penalización a su (A) y Cansancio. Los elfos también podrán vestir cualquier tipo de coraza, una gran ventaja a la hora de combatir.
- Tarnus, su dios, le proporciona una curación rápida de 1D8 puntos de golpe cada vez que duermen, y no de 1D3 como a las demás categorías.
- Los no muertos no pueden ser víctimas de los golpes críticos, pero el heraldo del bien absoluto es capaz de tener éxito con esta clase de ataques al enfrentarse a los mismos.
- Este glorioso guerrero de la luz posee la bendición de las deidades del bien incluso después de muerto. Si el guerrero muere, y su cuerpo se encuentra a salvo (no dentro de un volcán o similar), tendrá 5% por nivel de revivir apenas su corazón deje de latir. Sus PG se quedarán automáticamente en 1. Por cada punto de (L) que posea el paladín, a partir de 13 inclusive, obtendrá 1% adicional en su tirada.
- **Sacrificio:** El guerrero puede actuar como protector para sus compañeros y evitar que sufran daño alguno durante todo un turno, habrá que hacer una diferencia de Hablar a masas restando el número de rivales a los que se les quiera llamar la atención. El paladín provocará y atraerá a los afectados hacia él y únicamente podrán atacarlo a este, ignorando a cualquier otro personaje en el camino (incluso aún si los ignorados atacan, lanzan conjuros, intentan escapar, etc.). Si el valiente utiliza esta habilidad únicamente se podrá defender ya que se trata de una acción completa, no podrá utilizar virtudes, lanzar ataques ni demás. Aquellos enemigos inmunes a la psicología y que no puedan oír y/o ver al guerrero no caerán bajo esta influencia.
- El personaje comienza el juego con la ventaja Protección contra Golpes Críticos, pero no podrá adquirirla por segunda vez.
- Si alguien llegase a usar un hechizo de curar o combinación hacia el paladín (o si el mismo bebiese una poción curativa) podrá duplicar el resultado de PG restaurados.
- Todo paladín es inmune al Odio, Miedo y Terror.
- Se comienza el juego con la pericia Religión.
- Contra enemigos de alineamiento malvado el paladín bonifica en 1 su tirada de daño y ataque.
- **Virtudes del Paladín:** Un guerrero sobresaliente como lo es un paladín posee habilidades sobrenaturales que van más allá de toda realidad. Son virtudes mágicas originadas en la fe del personaje y se brindan para realizar el servicio del Señor. El personaje podrá usar tales destrezas una vez al día por nivel impar que sea sumado a cada punto de (L) a partir de 13 inclusive:

1. **Juicio de la verdad:** El personaje entrecierra sus ojos y obtiene una leve impresión acerca del espíritu de su objetivo. Realizando una tirada de (L) el paladín adivina la alineación del blanco. También se puede efectuar en áreas u objetos materiales.
2. **Golpe justiciero de Tarnus:** El ataque en cuerpo a cuerpo dado por el guerrero sumará al resultado total del su daño el número de su tirada de (F), el resto de los golpes dados durante el turno serán normales.
3. **Vientos de sanación:** Llevar a cabo una tirada de (L). El paladín emite una delicada corriente de dulce aroma y resplandores plateados, cuyo poder reestablece 1D4 PG por nivel a todo ser de alineamiento bueno que se encuentre a 10m a la redonda (incluyéndose a él mismo).
4. **Llamar al corcel:** Realizar un chequeo de (L). El personaje acaricia pacíficamente el hocico de un caballo, pegaso, caballo marino o unicornio y le convence de que sus intenciones son benignas. De esta manera, la criatura acepta llevarlo en su lomo hasta llegar a destino y luego retornar a su lugar de origen.
5. **Extirpar enfermedad:** El paladín toca la frente de una persona enferma (no importa su estado) y elimina toda bacteria, virus o síntoma del objetivo gracias a una refrescante oleada de poder sagrado. Sin embargo, el paladín no podrá hacer nada frente a un veneno o toxina.
6. **Amedrentar a los paganos:** Potenciando su fuerza vocal a más no poder el personaje puede usar su tirada de Intimidar para causar Miedo.

Alineación: Verse del lado de la maldad es todo lo contrario al código de los paladines, así que esto se les prohíbe terminantemente. Solamente pueden ser buenos.

Valkirias:

Ropajes y adornos: Al ser asociadas como tremendas guerreras y guardianes de Tarnus (no son representantes de éste como los clérigos y paladines, aunque le sirven fielmente), es muy común verlas ataviadas con elegantes armaduras femeninas que resplandecen a la luz del día. Sus tonos suelen ser plateados azulados, pero varía depende de cada valkiria. Estas damas siempre presentan una cabellera dorada como el sol, que se ve acompañada por un yelmo a la hora de combatir. Por último, las valkirias emplean poderosos martillos otorgados por su propia orden, perder esta arma significaría una muerte inminente.

Forma de vida: A diferencia de otros colegas de su mismo clero, una valkiria no está encargada de promover los dominios de Tarnus, su señor, sino que es aquella que decide si un guerrero es digno de verlo luego de haber perecido. Estas mujeres están entrenadas para diferenciar a un luchador de verdad de un perro miserable, ya que ignoran las creencias del muerto, sólo se interesan en que se hayan cumplido los códigos que un buen guerrero debe seguir.

Actitud: Las señoras de Tarnus poseen un temperamento severo y rígido, no se las suele asociar con una sonrisa de oreja a oreja. Su corazón es frío, al igual que muchos otros rasgos, como el tono de su voz o su mirada. Poseen un gran respeto por la virginidad y la pureza, saben que el amor hacia un hombre significaría la expulsión inmediata del clero y de sus poderes.

Religión: Como se mencionó repetidas veces, Tarnus es su amo y señor, y si bien no son sacerdotisas, las valkirias deben honrarlo y respetarlo como si de un padre se tratara.

Prejuicios: Una valkiria es capaz de respetar a un servidor del cruel Kalgoth debido a su valentía y decisión durante la batalla. Una valkiria puede llegar a tolerar a los fieles de Hirak siempre y cuando no la molesten. Pero una valkiria sólo puede perder la paciencia, rigidez e incluso salir de sus cabales cuando presencia alguna maldad originada por los infames secuaces de Lammock. Un servidor de la corrupción, los engaños y las trampas no es digno de alabanza, y merece un juicio severo.

Reglas especiales:

- Una potencia sobrenatural concede +1 a (F) y (L) a esta guerrera.
- Al terminar su duro entrenamiento el templo de Tarnus concede a esta guerrera un poderoso martillo mágico, signo de poder y autoridad e incapaz de ser empleado por otra persona. Este martillo es la única arma que se le permite utilizar a esta mujer, incluyendo tal vez un escudo (puede tratarse de un martillo a dos manos, a una mano o uno lanzable igual al de los enanos). Es importante saber que si esta maza se cambia por otra arma estando en una batalla, la valkiria perderá <u>todos</u> sus poderes, no obstante, se omitirá el castigo si no llegase a quedar otra opción; si se usa un arma en cada mano, una deberá ser el martillo obligatoriamente, la otra es indiferente. La forma física del arma, independientemente su tipo, es de un fino y elegante metal azulado con un diamante hexagonal incrustado en la parte derecha e izquierda de la maza, también hay uno más grande en la cabeza. Su mango es de mármol negro y en el extremo inferior se ve un diamante romo.
- Aptitudes del martillo:
  1. Por cada nivel impar, el arma brindará +1 al Ataque, Defensa y daño de la guerrera.
  1. En todos los niveles el arma otorgará 1 PG y PC extra.

2. A la hora del combate, los diamantes relucen con gran intensidad, incluso, si se desea, puede utilizárselos para iluminar un radio de 3m.
3. El poderoso mazo otorgará una parada adicional.
4. El don de volar se le ha concedido a muy pocos humanoides, y las valkirias son uno de ellos. Estas mujeres pueden elevarse por los cielos, llegando a los 200m si así lo desean. En el aire podrán cargar las mismas cosas que en la tierra, y su velocidad será de 50km/h. Bajo ninguna circunstancia la poderosa debe perder su arma en el aire o caerá instantáneamente con todo lo que cargue.

- Toda valkiria posee sangre fría en sus venas, lo que le da un espíritu inquebrantable en todo momento. Son incapaces de llorar, sentir miedo y titubear; son completamente inmunes a toda psicología y seducción.
- La guerrera puede soportar cualquier clase de armaduras en su cuerpo pero además, no sufrirá penalización a su (A) ni Cansancio.
- En un antiguo idioma conocido sólo por los acólitos de Tarnus a la valkiria se le permite recitar una oración para que sólo las almas de las personas dignas lleguen al paraíso eterno. Habrá que alzar la mano y estar frente al difunto, y todos los que no sean el personaje, paladines o sacerdotes de algún clero serán incapaces de ver el alma ascender hasta el firmamento.
- No se preocupan en verse bellas para conquistar hombres, no obstante tienen un encanto de naturaleza divina que aumenta en 2 su Belleza.
- Se comienza el juego con la pericia Religión.

Alineación: A pesar de que la mayoría de las valkirias son buenas, algunas pueden llegar a ser neutrales a causa del toque "imparcial" que lleva consigo este personaje, aunque nunca podría ser malvada. Sea buena o neutral, una señora de Tarnus siempre respetará y obedecerá a su clero.

Elfos:

Asesino: Ídem humanos.

Berserker: Ídem humanos, pero únicamente apto para elfos oscuros.

Civil: Ídem humanos.

Guardianes del bosque: Ídem humanos.

Guerreros Elementales:
Ropajes y adornos: Los guerreros elementales suelen variar en este punto de vista: están los que quizás se vistan con armaduras elegantes y hagan fama a un guerrero legendario ataviado con místicas vestimentas o también existe el guerrero con atavíos salvajes característicos de un individuo alejado de la civilización.
Forma de vida: Los guerreros elementales son generalmente neutrales. Algunos pasan sus vidas luchando por defender al bien de los esbirros del mal al igual que otras categorías, sin embargo, siempre existió la oveja negra que contrarreste a sus compañeros. Aparte de esto, los guerreros elementales pasan años estudiando sus fabulosas técnicas, causantes de que les llamen hechiceros (y no muy herrado, ya que sus habilidades sí son mágicas). Estas técnicas le son enseñadas por hechiceros elementales aliados que los instruyen durante su crecimiento.
Actitud: No hay una característica específica para describir su actitud. Son como los otros guerreros, aunque un poco orientados hacia el lado del bien, no obstante, como se dijo antes, existen las excepciones.
Reglas especiales:

- El elemento de la tierra le otorga un bonificador de +1 a su (R), mientras que el del viento le brinda +1 a (A).
- Se obtiene +1 a todas las habilidades de (P).
- El guerrero, protegido por las divinidades del agua, fuego, tierra y viento, divide sus increíbles poderes en cada uno de los elementos. A continuación de describirán las diferentes virtudes que cada potencia le entrega.
- **Agua:**
  1. El personaje podrá respirar bajo el agua hasta 10 minutos por nivel. Dicha habilidad le permitirá resistir venenos en estado gaseoso también.
  2. Estando sumergido el guerrero no sufrirá ninguna penalización por encontrarse bajo dicho estado, ni siquiera vistiendo una coraza metálica. Luchará literalmente de la misma forma que lo hace en tierra firme.

3. Si lo desea, el guerrero puede caminar sobre el agua como si se tratase de una superficie sólida. Podrá correr, saltar e incluso avanzar sobre las olas, aunque si cae o resbala se hundirá en el líquido como cualquier otra persona.

- **Fuego:**
  1. Tan rápido como las llamas el personaje incrementa en 2 su tirada de Iniciativa.
  2. Jirones de fuego envuelven las armas y puños del guerreo, irradiando calor y luz. Cada vez que combata irradiará 1 metro de luz. Las llamas en sus ataques provocarán +1 al daño en combate.
  3. Haciendo un chequeo de (F) o (A) el personaje es capaz de recorrer 200 metros en 1 sólo turno, dejando tras de sí un sendero de fuego sobre el suelo. Si llegase a cargar de dicha manera y entrar en combate cuerpo a cuerpo en el acto el rival podrá hacer un control de Alerta para no verse sorprendido. La habilidad puede usarse una vez al día y requiere 2 PC.
- **Tierra:**
  1. Haciendo un control de Concentración el personaje fortalece su piel y forma una coraza pétrea capaz de darle hasta 1 punto adicional de Ar natural por nivel. La duración es de 10 minutos y puede utilizarse una vez al día, el color de la robusta cobertura quedar a elección del jugador e incluso variar en sus texturas (mármol, roca, metal, varios colores, etc.).
  2. Un aura protectora recubre toda su piel protegiéndole contra la magia elemental y haciéndolo poderoso contra hechiceros y guerreros de la corte. Posee 2 puntos de resistencia mágica por nivel en un D20, pero los sacerdotes, nigromantes, bardos y demás guerreros con magia no se verán afectados al utilizar sus sortilegios contra el personaje.
- **Viento:**
  1. Con una increíble destreza (y superando una tirada de (A) o (F)) el personaje tendrá la habilidad de saltar hasta 15m de altura. A su vez, mientras más poderoso sea el guerrero, más alto podrá brincar: por cada nivel que tenga el personaje, saltará 1m extra.
  2. Todos sus golpes serán tan veloces que darán –1 por nivel impar a la Defensa de los oponentes.
  3. El personaje obtiene +2 a sus chequeos para saltar, trepar, nadar y correr, que involucra no sólo velocidad sino también esforzarse en marchas prolongadas. El personaje sí puede sufrir daño por conjuros, pero las temperaturas extremas no lo lastiman.

Alineación: Sus poderes provienen de Shavaloon, únicamente pueden ser neutrales.

Guerreros Pesadilla:

Ropajes y adornos: Esbeltas y elegantes corazas negras como la noche cubren los cuerpos de estos carismáticos guerreros. Capas negras y grises tapan sus espaldas, mientras que sus cabezas, adornadas con malévolos yelmos o siniestras capuchas les dan un aspecto temible a la hora de combatir. Suelen usar miembros de sus enemigos o "recuerdos" de estos como trofeos.

Forma de vida: Los guerreros pesadilla son entrenados especialmente para satisfacer las órdenes de sus malignos señores. Siembran la pena y la destrucción sin remordimiento alguno. No importa que decisión tome su amo, estos le obedecerán siempre y cuando sus acciones conduzcan un mal camino. Los que no parten en busca de aventuras, se quedan junto a su señor, esperando a que llegue la hora de la batalla. En las grandes guerras, éstas son las huestes de elite de todos los elfos oscuros.

Actitud: Aunque son malvados, abusadores, crueles, fríos y violentos, los guerreros pesadilla son sujetos que sienten un gran respeto por el honor. Nunca violarán un juramento ni defraudarán las leyes del lugar en el que estén siempre y cuando no contradigan su causa. No gustan de luchar si el enemigo se encuentra en desventaja, y tampoco aceptan fácilmente combatir a alguien que no consideren dignos de ser muertos por ellos.

Religión: Se dice que la diosa del mal Hirak fue quien creó las primeras pesadillas, por ello, un guerrero seguidor de las fuerzas oscuras le es fiel devoto a esta deidad.

Prejuicios: Si bien gustan de torturar a quien sea, sienten especial aprecio por castigar a los paladines y sacerdotes del bien. Ellos son su máxima amenaza, y matar a uno de estos sujetos es un trofeo digno de ser contado, los enanos defensores también son un buen premio.

Reglas especiales:

- Una pesadilla posee un agresivo bonificador de +2 a (F) y +1 a (L).
- El elfo penaliza en 2 la tirada de (R) del oponente a la hora de soportar un golpe crítico.
- Las agresiones de la pesadilla penalizan en 2 las tiradas de Defensa del oponente.
- El guerrero recibe un modificador de +1 a su ajuste al daño por cada punto de (L) (a partir de 13 inclusive) que tenga. Su presencia terrible amarga el corazón de sus enemigos y éste se fortalece y suma ahínco ante semejante situación.
- Con su fuerte temperamento se convierten en guerreros inquebrantables que llegan a ser inmunes al miedo y al terror.
- La Pesadilla carece de la habilidad Intimidar, ya que a cambio, puede causar miedo (lo hace de la misma forma que si se quisiese intimidar).

- Durante su arduo entrenamiento, este elfo aprende muchas técnicas de gran valor. Una de ellas consiste en tener un ataque extra en combate.
- Su cuerpo, acostumbrado a llevar macabras corazas, no sufre penalización alguna a su (A) por más que lleve una armadura completa y un escudo grande.
- Una de las habilidades más poderosas que posee este malévolo sujeto es el terrible desprecio que siente hacia el lado del bien. El mismo es tan grande que ha llegado a emplear técnicas capaces de repeler automáticamente los conjuros y virtudes de ciertas categorías benignas, como el: paladín y los clérigos buenos. Los hechiceros de fuego utilizan escuelas de purificación y sanación que también se ven anuladas por las auras negativas de dicho guerrero, por lo tanto tampoco podrá afectarle la magia de fuego.
- Contra las categorías mencionadas anteriormente, y también contra valkirias, se obtendrá +2 al Ataque y al daño.
- Acostumbrado a recibir entrenamientos tortuosos y a gozar en ciertas situaciones placenteras, el guerrero disminuye en 1 PG todo el daño que sufra.
- **Aura de sombras:** Un anillo de negrura y frialdad envuelve al personaje y afecta a todo aquél que se encuentre adyacente a él, sea aliado o enemigo. Los personajes afectados por el aura no podrán efectuar ninguna acción en el turno y quedarán completamente amedrentados, sólo aquellos seres inmunes al Miedo y/o al Terror podrán resistir tanta malevolencia. Esta es una acción espontánea y puede utilizarse una sola vez por batalla.
- **Presencia tenebrosa:** Si el personaje hace una diferencia de (L) con su oponente y es vencedor atemorizará a éste y no le permitirá utilizar ninguna Defensa contra la pesadilla durante el turno. El afectado sí podrá protegerse de otros agresores, pero no de este elfo oscuro. Dicha habilidad es una acción espontánea y consume 2 PC, no afecta a personajes inmunes al Miedo y/o al Terror.
- **Rayo negro:** Rezando a las deidades del mal este guerrero puede lanzar un rayo mortífero que funciona igual al encantamiento Rayo negro. Esta habilidad no es un conjuro, sino una bendición de la maléfica diosa arácnida, por lo tanto no puede ser dispersada ni tiene vinculación alguna con la hechicería, puede utilizarse tantas veces al día como puntos de (L) a partir de 13 (inclusive) tenga la pesadilla. Este es un **Ataque Especial**, y se re rige como cualquier otro impacto a distancia del juego.

Alineación: Jamás se podrá ver a un guerrero pesadilla realizando acciones buenas durante un largo período de tiempo. Nunca podrán ser buenos, al igual que neutrales, ya que sino se verían obligados a realizar acciones buenas. Sólo pueden ser malvados.

Marciales:

Ropajes y adornos: Casi todos los maestros marciales utilizan ropas oscuras, como túnicas grises o uniformes negros. Se limitan a usar objetos que no brillen con demasía para poder ocultarse mejor entre las sombras. Las armas influyen en sus vestimentas. No emplean armas de gran tamaño, sino objetos más fáciles de esconder, como dagas, dardos, etc.

Forma de vida: La mayoría de su vida la dedican a cumplir ciertas metas espirituales, como hacer justicia y realizar venganzas personales, a veces, utilizan sus siniestras habilidades con fines benignos. Las personas no reconocen sus méritos porque éstos guerreros que actúan mediante el misterio y la incógnita. Cuando son demasiados viejos como para seguir con su vida de riesgos, se dedican a preparar a jóvenes pupilos para que sigan sus pasos.

Actitud: No suelen ser muy comunicativos. Son callados y no muy amistosos, aunque hay algunas excepciones. Las fuerzas del mal no tienen mucho éxito al tratar de seducir a estos sigilosos e independientes gladiadores del equilibrio. También suelen ser bastantes tranquilos, y no atacarán a nadie que los provoque, sin embargo, como ya hemos dicho, existen algunas excepciones.

Reglas especiales:

- Como sucede con la mayoría de los guerreros elfos, un marcial escasamente puede jugarse a combatir valiéndose de su fuerza física, ya que la misma no suele ser muy grande. Esta categoría aumenta en 2 su (A) ya que se presenta como su arma principal frente a cualquier contrincante, de esta manera también aumenta en +1 su (P), para combinar sus cinco sentidos con su destreza.
- Se obtendrá de forma gratuita la ventaja Luchar Cegado.
- Haciendo alarde de su destreza sobrenatural, el elfo tendrá –1 en su Iniciativa en todos los niveles impares.
- La perfección de este personaje es tal que podrá depositar todo el peso y energía de su cuerpo en la yema de sus dedos, para así trepar por las paredes. Un marcial podrá correr, saltar, caminar con sus manos e incluso pararse sobre cualquier superficie sólida, haciendo una tirada de (A) -2, si se desea trasladarse por el techo, será entonces -4.
- Ya comenzará el juego con las pericias Acrobacias y Equilibrio, Amagues y Sorprender debido a que las ha utilizado mucho durante su entrenamiento.

- Si alguien llegase a atacar al personaje mientras se encuentre durmiendo, éste tendrá una oportunidad de despertarse justo a tiempo y entrar en combate sin penalización alguna. Para realizar tal proeza, habrá que hacer un chequeo de (P).
- Una vez cada dos niveles, el personaje podrá usar una técnica idéntica al conjuro Camuflarse con la sombra, también podrá ser detectada como un conjuro.
- A diferencia de otros seres por cada punto de (P) que tenga el personaje a partir de 13 (inclusive) no ganará 1, sino 2 puntos adicionales de ventajas.
- Atento, estratega y alerta el personaje bonifica sus reflejos gracias a su (P), por cada punto de (P) 13 (inclusive) que posea bonificará en 1 su Ar.
- **Elasticidad:** Si alguien quiere dejar de estar adyacente al marcial no deberá realizar el control clásico de (A), ya que éste penalizará en 1 por nivel la tirada del que intenta escapar.
- **Secretos marciales:** Todas las destrezas de semejantes combatientes son conocidas únicamente por su cofradía, dichos talentos son desconocidos para el resto de los luchadores convencionales y es por ello que se tratan de guerreros letales. Pueden utilizarse repetidas veces, aunque suelen requerir bastantes PC. A seguir se muestran los movimientos enigmáticos de los que éstos se enorgullecen:
    1. **Patada marcial:** El personaje puede efectuar una espectacular patada dirigida especialmente hacia la cara del enemigo u otras partes vitales. Debido a que el golpe es una fuerte patada voladora causará 3D6+2 PG al rival más la fuerza del atacante y todos sus modificadores correspondientes. Esta acción no ocupa tiempo alguno durante el turno, aunque requiere 4 PC y los controles típicos de un ataque en combate cuerpo a cuerpo.
    2. **Ataque final:** Todos los golpes en combate cuerpo a cuerpo que realice el personaje causarán doble daño, sin embargo, el guerrero requerirá de todo un turno sin hacer nada antes de ejecutar tal acción. No se podrá combinar con ningún otro ataque especial.
    3. **Lluvia roja:** El guerrero obtendrá +4 al Ataque o Disparos, sin embargo, requerirá de todo un turno sin hacer nada antes de ejecutar tal acción. No se podrá combinar con ningún otro ataque especial.
    4. **Parálisis:** El personaje puede dar un duro golpe a una parte específica del cuerpo del objetivo para adormecer a ese miembro durante 1D4 turnos. Para hacer esto, habrá que hacer una tirada de Ataque –5 (además de la penalización por armadura). Si tiene resultado, y el rival no supera una tirada de (R) restando el nivel del marcial, ese miembro quedará inmovilizado. Si el objetivo llegase a ser la cabeza, el atacado quedará mareado en ese mismo instante, y no podrá hacer literalmente nada. Si se quiere golpear directamente a la cabeza, la víctima deberá tener un tamaño inferior a 2m y no vestir ningún yelmo, diadema o similar.
    5. **Muralla:** Durante un turno el personaje puede utilizar su tirada de Defensa ilimitadas veces contra ataques a distancia y conjuros de Disparo (si es que puede esquivarlos), siempre aplicando los penalizadores correspondientes que estas agresiones generan. Esta destreza exige gastar 4 PC adicionales y puede acumularse con la ventaja Máxima Defensa.

Alineación: Cualquier clase de alineación se les permite tener a los marciales, aunque son excelentes como sujetos neutrales.

Enanos:

Maestro de armas:
Ropajes y adornos: Los amos de las armas carecen de algún atuendo característico o que los diferencia, con la única excepción de su gran cantidad de hachas y martillos, las armas enanas. Cinturones repletos de hachas arrojadizas, enormes mazos a dos manos en la espalda del guerrero y un arma en cada mano.
Forma de vida: Al igual que infinidad de guerreros, los maestros de armas emplean su tiempo completo a sus misiones y aventuras. Durante su desarrollo y preparación se especializaron totalmente en el manejo de las hachas y mazos, y aún en sus viajes siguen entrenándose en ellas.
Actitud: Nada especial que no tenga un enano normal. Si algo llegase a diferenciar a estos enanos es su gran pasión por los desafíos y demostrar que el hacha y el martillo es la mejor de las armas.
Reglas especiales:

- Al ser un guerrero tan especializado requiere 10% extra de experiencia para pasar al siguiente nivel.
- Posee especialización en todas las hojas pesadas y armas pesadas existentes.
- Siempre que use un hacha o mazo tendrá +2 a su Ataque/Disparos y hará crítico con +2 en el D20 (en vez de +1 por especialista).
- Un maestro de armas podrá parar un ataque en combate cuerpo a cuerpo con cualquier hacha o martillo y tratarlo como un escudo pequeño a todos sus efectos (Defensa, Ar, etc.), incluyendo si usa un arma a dos manos (podrá atacar y parar en el mismo turno con ella).
- El enano tiene -3 para golpear en zonas específicas, y -6 para golpear en torso y cabeza.

- El enano comenzará el juego con 3 hojas pesadas y 3 armas golpeantes en su inventario.
- Tan furioso combatiente penaliza cualquier tirada de Defensa en -2 por la precisión de sus ataques.
- Desde nivel 1 el enano ascenderá de categoría de dado para infligir daño al blandir un hacha o martillo como el experto que es. En el futuro, cuando realmente haya alcanzado nivel 8, ascenderá de categoría una vez más. Por lo tanto, a nivel 1, un hacha de doble filo provocará 1D10 PG, mientras que a nivel 8, provocará 1D12.
- Durante un turno cada tres niveles, nadie podrá utilizar su Defensa para frenar los golpes del enano, semejante ofensiva puede ser devastadora.
- **Arma arrojadiza:** Este enano es una lluvia de hachas de acero y martillazos, por lo tanto podrá lanzar un ataque de disparos con un hacha arrojadiza o martillo arrojadizo sin perder tiempo alguno durante el turno. El personaje tampoco consumirá acción en desenfundar la arrojadiza ni PC adicionales.
- +1 a sus habilidades de (L).

Alineación: Esta clase de guerreros no tiene ninguna restricción a la misma.

Civil: Ídem humanos.

Defensores:
Ropajes y adornos: Esta clase de enanos suele llevar pesadas armaduras en sus robustos cuerpos. Gustan de llevar armas que estén a la vista como grandes mazas o hachas. También son prolijos y ordenados, así que no es habitual que lleven horribles adornos en sus cuerpos como calaveras colgando de sus cuellos o grandes cicatrices.
Forma de vida: Dedican sus vidas completamente a su rey, muy parecidos a los caballeros humanos, además también poseen cierto carisma en la sociedad. Son muy leales a sus autoridades y a las leyes autóctonas de la región. Un enano defensor vive exclusivamente para su palabra y honor, cuando éste muera, harán lo que sea para enmendar dicha situación. La política es otra motivación para dichos enanos.
Actitud: Son bastante tranquilos en la vida cotidiana, no obstante, cuando alguien planea malas intenciones contra su monarca, un enano defensor nunca dejará de perseguir al conspirador hasta que lo haya matado. También son dedicados a su labor, y no se dan por vencido fácilmente.
Reglas especiales:

- Su dura constitución consigue darle +1 a su (R) y su enrome fuerza de voluntad le da +2 a (L).
- También comenzará el juego con una armadura de cotas de malla (a menos que le alcance el dinero para comprar alguna mejor antes de comenzar) y con un arma gratis a elección.
- Entrenado para resistir batallas de larga duración ganará 1 PC adicional por nivel.
- Se obtendrá una bonificación de +2 a la tirada de Defensa.
- El enano defensor puede especializarse en 5 armas diferentes al comenzar el juego en vez de 2.
- Un guerrero de la corte enanil conoce la ventaja Estrategia.
- El enano posee una característica muy particular: su piel. La misma está bendecida por los dioses y sacerdotes que defienden la paz y el orden. Cada golpe <u>físico</u> que se le dé al enano se verá reducido en 1 punto por nivel (del enano).
- Además, su cuerpo es duro y firme, comenzará con 2 puntos de Ar natural.
- Los sacerdotes de la corte emplean poderosos conjuros de regeneración a los defensores. Esta clase de protección permite regenerar gradualmente cualquier parte del cuerpo mutilada (con excepción de la cabeza) en 1D4 días.
- Al dormir o descansar, estos enanos no deben tirar 1D3 (ni sumar su ajuste por resistencia) para curarse de sus heridas. En vez de eso, el guerrero recuperará directamente 25 PG por día.
- Dicho guerrero es totalmente inmune a los conjuros de ataque.
- La última bendición que reciben estos leales enanos es una resistencia natural a la magia de 1 punto por nivel en el D20. La protección actuará contra hechizos perjudiciales para el enano, aunque **<u>SÍ</u>** tendrán efecto los hechizos que le lance cualquier sacerdote de Gromril o guerrero rúnico. Esta poderosa bendición puede acumularse con la ventaja Resistencia natural a la magia, aunque no que le proporcionará una segunda tirada de salvación, sino un bonificador de +2.

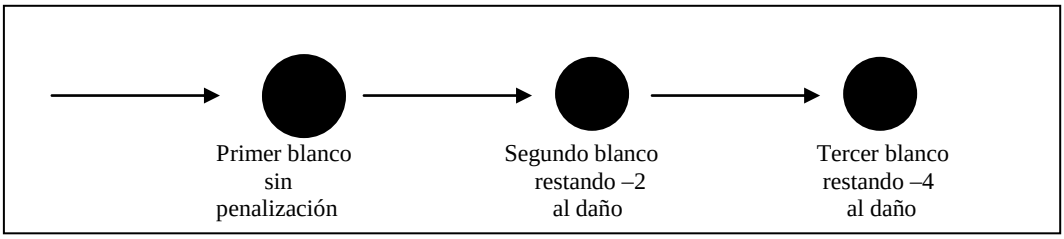
Alineación: Un enano defensor es un guerrero que está entrenado especialmente para defender al bien y a la justicia, no obstante, pueden hallarse individuos neutrales o incluso malvados.

Elemental: Idem elfos.

Ingenieros:
Ropajes y adornos:
Forma de vida:

Actitud:
Reglas especiales:

- El instruido enano bonifica en 2 su tirada de (I).
- Dicho personaje cuenta con un inventario muy completo, a él no le falta cargar con nada. Para llevar a cabo sus ideas y transformarlas en objetos materiales necesita herramientas, componentes y accesorios, por ello, dicho enano cuenta con el siguiente equipo al comenzar a jugar: una pala, pica, martillo, clavos, serrucho, ganzúas, pinzas, tijeras, cincel, diario para anotar ideas, pluma, tinta, 10m de cuerda, 1m de cadenas, un garfio para cuerda, poleas, lámpara de aceite, brújula, cinturón con compartimientos, guantes, casco de seguridad, catalejo y un silbato.
- Al comenzar el juego se tendrán las siguientes pericias: Ciencia y alquimia, Desactivar mecanismos, Facilidad con los números, Estafar y Falsificar, Leer y escribir y Usar ganzúas.
- **Virote:** El enano es un maestro en el funcionamiento de maquinarias y tecnologías modernas, por ello es bueno calculando distancias, impactos y demás. Al utilizar armas de fuego, cada tiro que ejecute podrá atravesar a sus víctimas dañando también a quienes se encuentran detrás de estas. Es importante saber que los misiles no conseguirán traspasar a los objetivos grandes, y sólo se verán afectados hasta 3 cuerpos con el mismo proyectil y aquellos que se encuentren directamente uno detrás de otro. El disparo irá perdiendo fuerza con cada ser que sea atravesado, como lo indica el siguiente gráfico:



- **Maestro de la cuerda:** Haciendo un chequeo de (I), el enano puede ejecutar diferentes tipos de nudos con una cuerda, los mismos sirven para las siguientes circunstancias:
  1. El personaje hace un nudo capaz de soportar pesos enormes, por cada nivel que sea éste podrá lograr que una cuerda resista una carga de hasta 100kg por nivel, sea en un recorrido vertical u horizontal.
  2. Las ataduras que realice el enano no podrán ser desechas fácilmente, alguien que quisiese soltarse de las mismas tendrá que efectuar un control de (F) o de (A) penalizado en 3 puntos por nivel del autor. .
  3. Si el ingeniero fuese víctima del ataque de una red, no sufrirá penalizaciones a su tirada de (F) para librarse de ella. Nótese que para todos los usos con cuerda el genio debe realizar un control previo de Construir, pues bien, para este no.
  4. Teniendo una cuerda con 20m de largo el personaje podrá confeccionar una red como la que figura en la lista de armamento.
  5. Si el ingeniero estuviese atado, e intentase librarse con ayuda de la pericia Usar ganzúas, recibirá una bonificación de +4.
- **Instalar trampas:** Este personaje es capaz de sorprender a otros mediante dispositivos creados por él mismo. Para que el genio las ejecute exitosamente no deberá de realizar cheque alguno, aunque tendrá que disponer del tiempo indicado más adelante y no podrá hacerlas más de una vez al día cada una. Dichas sorpresas estarán ocultas al ojo "común" pero podrán ser descubiertas con un chequeo de Detectar trampas y desarmadas con la pericia Desactivar mecanismos (su creador podrá hacerlo automáticamente). A seguir se detallan los dispositivos capaces de ser diseñados, ya se comenzará el juego con los materiales necesarios:
  1. **Trampa mortal:** El personaje deja en una superficie de 10m de diámetro montones de vidrios rotos, piedras afiladas y espinas vegetales, lo que le llevará 20 minutos. El que pase por allí sufrirá 1D6 PG multiplicados por nivel.
  2. **Alarma:** Una delgada conexión de hilos y cascabeles permite al enano y sus aliados enterarse si alguien penetró en una zona de 30m de diámetro. Es importante aclarar que el intruso podrá chequear Detectar Ruidos y caer en la cuenta de que ha sido descubierto. Instalar Alarma requerirá de 30 minutos.
  3. **Bomba de estruendo:** Funciona de manera similar a Alarma. El enano deja pequeñas esferas de cerámica en un área de 30m de diámetro, y que al ser pisadas emitirán un atronador estallido capaz de escucharse a 200m de distancia. Toma 20 minutos instalarlas adecuadamente.
  4. **Hoyo oculto:** El personaje cava una fosa de 3m de profundidad y 2 de ancho, luego lo cubrirá con ramas y lodo seco para ocultarlo. El que caiga adentro podrá superar una única tirada de Trepar menos

el nivel del ingeniero o no podrá salir hasta repetir el chequeo una vez por día. El hoyo tarda 1h en hacerse.

5. **Cavar túneles:** Un experto ingeniero podrá cavar túneles de 3m por nivel de largo y hasta 2m de anchura de tener una buena pala y cualquier terreno no demasiado "duro" (de encontrarse frente a rocas sólidas o paredes de piedra se necesitará una pica). Por cada metro de largo que se desee excavar se necesitará de 1h, restando 5 minutos por nivel.
6. **Superficie pringosa:** Con aceites y diferentes ungüentos el personaje chorrea una superficie de 5m de diámetro y aquel que pase por allí (siempre y cuando pese menos de 1 tonelada) tendrá que hacer una tirada de Romper menos el nivel del saboteador o quedarse pegado durante 3 turnos consecutivos. Esta trampa requiere de 1D4 turnos para instalarse.

- **Artesanías y mecanismos:**

El enano ingeniero posee un sistema de invenciones y técnicas que no pueden ser igualadas por ninguna otra persona dentro de Kalaguand: máquinas de combate, mejoras y secretos que sólo esta raza conoce. A continuación se darán a conocer las mismas, es importante aclarar que el enano tendrá los materiales necesarios para fabricarlos.

Dentro de la columna Necesario se describe la cantidad de horas suficientes como para fabricar la invención.

Invento	Uso
Resortes impulsores	El ingeniero agrega resortes de tensión que incrementan el rango de disparo de arcos, ballestas, arcabuces, pistolas y atronadores en 50m adicionales. Se podrá modificar hasta 1 arma por nivel, y cada instalación requiere de 10 minutos. Aunque se posea la ventaja Guerrero elegante, de llegar a sacar "20" en la tirada de Disparos, los resortes se vencerán automáticamente.
Timbre eléctrico	El enano instala un pequeño dispositivo capaz de generar descargas eléctricas sobre armaduras o escudo metálicos, en ningún caso puede tratarse de un objeto mágico. Si se coloca sobre una coraza, cada vez que el portador del objeto sea lastimado devolverá 1 de daño al atacante. De usarlo en el escudo, se provocará 1 de daño al agresor cuando el portador utilice exitosamente su Defensa (si es que para con el escudo y no con otra arma). El dispositivo se destruirá en caso de verse rota la armadura sobre la que se instaló, lo mismo sucederá si se obtiene "20" en el escudo que tenga el Timbre eléctrico. El enano ingeniero podrá mantener hasta un mecanismo activo por nivel.
Ecuación de la refacción	Haciendo un chequeo de Construir/Diseñar. El personaje siempre sabe cómo reparar cualquier cosa: estructuras, textiles, vehículos y demás. Para ejecutar la Ecuación de la refacción serán requeridos los materiales y herramientas necesarias (consultar con el DJ y utilizar el sentido común). Dicha fórmula no servirá con armas y armaduras.
Pegamento	El enano ingeniero crea un poderoso ungüento capaz de unir dos o más objetos de cualquier material. El pegamento posee una (F) de 20 +1 por cada nivel del ingeniero, y para poder despegar algo untado por éste habrá que hacer una diferencia de (F). El poder de unión de semejante sustancia es capaz de durar hasta 10 años completos.
Candado de múltiples cerrojos	Con maestría el enano ingeniero modifica un candado ordinario para convertirlo en un dispositivo de máxima seguridad. Hasta 1 cerrojo adicional por nivel se instala dentro del candado común, por lo que para abrirlo habrá que realizar tantos chequeos de Usar ganzúas como cerrojos se hayan instalado. Una vez modificado el candado, la llave que abría originalmente al mismo ya no servirá, sino que el ingeniero habrá inventado una nueva que abrirá automáticamente todas las defensas que este colocó.
Palancas	El personaje diseña un sistema de palancas mecánicas capaces de levantar objetos de hasta una tolerada por nivel.
Motor para botes	El enano lleva consigo siempre un singular motor portátil diseñado exclusivamente para instalarse en embarcaciones pequeñas, el mismo será capaz de acelerar la marcha de éstas en un 35%. Semejante motor funcionará a base carbón y leña, por lo que, previamente, el enano tendrá que recolectar una "buena cantidad" de éstos para emprender un viaje acuático.
Cohetes	El enano prepara, con pequeñas dosis de pólvora, cohetes para ser lanzados en la noche y así iluminar el cielo durante todo un turno. El estallido del proyectil en el firmamento será capaz de verse a kilómetros de distancia, ideal para utilizarse como alarma o para llamar la atención de alguien.
Hélices	Dentro de sus bolsas y mochilas el enano cuenta consigo un par de hélices desplegables que se activarán al caer éste de una altura mayor a 10m por nivel sin sufrir daño alguno. Con las hélices no se podrá volar, sino que simplemente se frenarán caídas, aunque no funcionarán de llegar a sobrepasar la carga que la fuerza del personaje le permita llevar consigo.

	Usar dichas hélices no consume acción alguna durante el turno.

Es necesario aclarar que muchas de las invenciones del enano ingeniero son de efecto permanente, y si bien éste posee los componentes necesarios para realizarlas, periódicamente tendrá que recargar materiales en bazares, herrerías, carpinterías y demás.

Alineación: No hay ninguna conducta específica que caracterice a este personaje.

Duendes:

Jinetes de Águilas:

Ropajes y adornos: Sus ropas son ligeras y sueltas. Usualmente emplean armas arrojadizas con los que pueden atacar a sus enemigos a distancia. Aquellos duendes que trabajan junto a los elfos de los bosques emplean uniformes adaptados para la ocasión, que también incluye armamento. Los elementos u objetos de color azul, gris o verde también son de su agrado, y por ello suelen ser teñir su cabello en dichos tonos.

Forma de vida: Acostumbran a habitar cerca de sus hogares, cuando se alejan lo hacen con su montura, la cual disfruta de su compañía. Varias veces al día patrullan los bosques en busca de algún ser maligno al cual no dudarán en combatir, siempre bajo la el conocimiento de autoridades elfas, para quienes suelen trabajar. En muchas ocasiones los jinetes de águilas participan como incursores para las huestes de los elfos silvanos y recolectan valiosa información o acaban con la infantería ligera.

Actitud: Son amantes empedernidos de las aves, y al poder comprender su lenguaje, suelen provocar sonidos singulares e incluso llegan a imitarlas. Al mismo tiempo, al ser soldados se muestran un tanto más serios que sus congéneres, aunque siguen siendo duendes, y por eso no olvidan de mostrar su instinto juguetón y curioso.

Reglas especiales:

- Tal lo indica su nombre, comenzará el juego con un águila a modo de montura, que se mostrará como obediente amigo y protector de su jinete. La criatura acatará toda orden coherente de su amo y entenderá las exigencias más simples como "Ataca" o "Vigílalo".
- A nivel 1 el personaje contará con el estilo de lucha adicional, que será Lucha montada (es importante aclarar que montado sobre el animal volador, el duende no obtendrá bonificación adicional al Ataque por estar en una postura elevada, directamente, dicho modificador lo brindará el estilo de lucha).
- Se posee la pericia Cabalgar en situaciones extrañas. El duende también tendrá la pericia Sonido y ventriloquia. Es importante aclarar que este habrá desarrollado una relación tan próxima con su águila que no será necesario realizar chequeo alguno para imitarla (tampoco será necesario que haga un control para comunicarse con otras aves, comprende a la perfección su locución y sistema de señales).
- El maravilloso vínculo entre corcel y animal será tal que el animal poseerá el mismo número de Ataque (solamente el número por nivel), Iniciativa y Ar (incluyendo PG) del primero, aunque no se aplicarán modificadores mágicos, modificadores al daño por (F), especializaciones, etc. El animal también compartirá las tiradas de Defensa de su amo, aunque el jugador tendrá que racionarlas como él las prefiera en el momento de evadir las agresiones.
- El ave, que contará con 3 ataques provocará 1D4 PG. Por cada nivel impar del duende se provocará +1 al daño.
- La sorpresa de tantos ataques provocados por el animal hacia su objetivo provocarán que el mismo penalice en 2 su Defensa.
- Los perforantes y cortantes ataques que se sumen a los del animal tendrán como resultado una bonificación de +1 en el D20 para provocar golpes críticos.
- Cuando descienden en picada es muy difícil golpear a esta clase de guerreros. La única forma de golpearlos en combate cuerpo a cuerpo (siempre y cuando el halcón se halle volando) es parando uno de sus ataques, en donde la velocidad del animal disminuirá, sino el ave pasará de largo y será imposible dañarle. Esta técnica es una versión mejorada de la ventaja Carga de Caballería, y como tal, sólo tendrá éxito si se declara la carga.
- Tantos ataques simultáneos y a gran velocidad hacen que el duende tenga la ventaja gratuita Interferir Conjuros, aunque sólo si golpea sobre su halcón, si llegase a separarse de él perderá la ventaja.
- Estos duendes no montan águilas comunes y corrientes, estos son animales bendecidos por el dios Keergal, y su amor al dios de la naturaleza fortalece el espíritu y poder del ave. A medida que vaya ascendiendo de nivel el duende y su fiel corcel se verán bonificados por las siguientes habilidades (todas pueden usarse únicamente montado y no a pie):

  Bendiciones de Keergal:

  Nivel 1: Una vez por batalla este personaje puede ganar de manera automáticamente la Iniciativa, si alguien posee una habilidad igual o similar saldrá victorioso el que mejor modificador tenga en dicho control.

  Nivel 3: Los ataques que el ave lance se considerarán mágicos.

Nivel 5: Una vez por batalla todos los ataques y conjuros de Disparo o a distancia fallarán de manera automática durante un turno.
Nivel 7: Una vez por batalla y durante un turno todos los ataques lanzados por el águila no podrán ser esquivados o defendidos mediante ninguna tirada de Defensa. Este poder es absolutamente espontáneo y no requiere ningún aviso previo para utilizarse, por lo que puede ser anunciado en el momento en que el rival va a intentar protegerse.
Nivel 9: Una vez por batalla y durante todo un turno los ataques del ave rapaz se considerarán críticos en todos sus efectos.

- Por último, su velocidad característica le brindará otra ventaja: Esquivar encentamientos, que podrá utilizarla con o sin su águila.

Alineación: Pueden comportarse como cualquier duende.

Señor de las Bestias:
Ropajes y adornos: Los señores de las bestias poseen vestimentas salvajes, sueltas y poco elaboradas. También gustan de los brazaletes, collares y aretes. Es muy usual que lleven en el cabello largo y sucio, lo mismo sucede con sus garras.
Forma de vida: Los amos de las bestias pasan todo el día en el bosque o llanuras a la espera de algún intruso que no sea bienvenido. En sus ratos libres, aparte de holgazanear y jugar, buscan animales que deseen su compañía y quieran ayudarlo en su trabajo. Aparte de eso, ocupan mucho de su tiempo entrenando a sus criaturas o mejorando sus conjuros.
Actitud: No son bastantes conversadores y sociables con aquellos ajenos a su medio. Al estar en tanto contacto con los animales sus gestos quizás son algo… "raros". Aunque también pueden ser amigables, su mejor forma de expresarse es con sus criaturas, a las que aman más que nadie en el mundo.
Reglas especiales:

- Este guerrero obtiene una bonificación de +3 a su (F) y +1 a (A).
- Al comenzar el juego, el señor de las bestias comenzará con la ventaja gratuita Conocedor de Peligros.
- Los señores de las bestias contienen las siguientes pericias: Cabalgar en situaciones Extrañas, Sonido y ventriloquia y Entrenamiento Animal.
- El duende contará con afiladas garras, con las cuales podrá infligir 1D4 PG.
- A diferencia de otras categorías, esta es capaz de agredir con su boca junto al resto de sus ataques. Con la misma, el duende tendrá –2 a su tirada de Ataque (el estilo de lucha Luchar sin Armas anula dicho penalizador) y provocará 1D4 PG sin bonificación a la (F).
- Con fuertes músculos en sus piernas y gran destreza, estos duendes pueden dar enormes saltos en el aire de hasta 15m de altura.
- Posee un desarrollado físico y un duro entrenamiento a la intemperie, que combinado a sus místicos sortilegios le convierten en un formidable contrincante a la hora de resistir una batalla. Un guerrero señor de las bestias obtiene 3 PG por nivel, incluyendo nivel 1.
- Mientras se encuentren en junglas, selvas, pantanos y/o pastizales, estos duendes pueden tirar Esconderse y se volverán totalmente invisibles, aunque emitirán olores y sonidos. Si llegasen a atacar o realizar movimientos bruscos su camuflaje desaparecerá.
- La naturaleza mágica de esta raza, su enorme afinidad hacia los animales y la combinación de todas sus habilidades permiten a este personaje adoptar la forma de diferentes criaturas. La transformación requerirá un chequeo de Concentración y se podrá efectuar 2 veces por nivel cada día, durando hasta 10 minutos. No se puede hacer más de una transformación por turno. Bajo dicho estado se desvanecerán todos los objetos del personaje y se materializarán al retomar su verdadera forma, la inteligencia y voz no sufrirán cambios jamás, también se obtendrán nuevas virtudes descritas a seguir (el duende será capaz de comunicarse automáticamente con animales de la misma especie que la que se haya transmutado):

Transformación	Efecto
Águila	• El duende transformado podrá volar a una velocidad de 80km/h (sumando 5km/h adicionales por nivel) y a una altura máxima de 300m. • Su daño con pico y ambas garras equivaldrán a todos los efectos con la boca y zarpas del duende a la hora de calcular daño, aunque sumarán 1 PG adicional por nivel. • El uso requiere cierta "quietud" para emplearse, y permite al duende incrementar su vista de forma tan impresionante como si poseyera un largavistas. Dicho "zoom" permitirá contemplar a la perfección una zona de 200m de distancia durante 1 minuto por nivel. Vista de águila otorga +5 a Rastreo y Sospecha.
Araña	• Su diminuto tamaño dará +10 a Sigilo, Esconderse y Contorción. • El poder de su sentido del tacto otorgará +5 a Detectar Trampas. • Con esta transformación se podrá escalar cualquier superficie sólida automáticamente.

Lobo	• +10 a Detectar Ruidos, Correr y Orientación. • +5 a Detectar Trampas y + Rastreo. • Se duplica el alcance de la infravisión del personaje.
Oso	• +10 a (F) y (R), -4 a (A). • Su tremenda presencia mejorará en 5 la tirada de Intimidar. • El oso podrá dar 3 ataques con sus garras y boca, provocando 1D6 PG cada uno, más especializaciones, estilos, ventajas, etc. El daño de cada golpe se incrementará en +1 por nivel. De contar con el estilo de lucha sin armas, el animal provocará 1 PG extra. • Se duplicarán los PG, sumando +2 extra por nivel a dicho cálculo. • Como Ar natural el personaje tendrá 3 puntos, sumando +1 por cada nivel impar.
Tiburón	• Bajo este estado el personaje podrá nadar hasta 50m bajo el agua (tanto dulce como salada). • El cuerpo de dicho animal otorga +15 a Nadar y +12 a (F) y (R). • Se podrá efectuar un único ataque en el turno, que provocará 3D6, sumando +1 por cada nivel. Se tendrá en cuenta la (F), especializaciones en armas, etc. También dará +4 a la oportunidad de provocar un golpe crítico. • Se obtienen 3 puntos de Ar.

Alineación: Cualquiera.

Combate

El turno de Combate

Se llama así a todo turno o encuentro que comience con un control de Iniciativa en el D20.
El turno de Combate está dividido en 3 partes, que son Iniciativa, Ofensiva y Defensa. Durante este tiempo (que equivale a 10 segundos) el personaje tendrá que realizar todas sus acciones.
En este capítulo se procederán a explicar las distintas divisiones de lo que es el turno en sí.

	Turno de Combate	
Iniciativa	Ofensiva	Defensiva
Acciones	Ataque/Disparo	Armadura
Puntos de Cansancio	Diferentes tipos de Ofensivas	Defensa
	Daño	Puntos de Golpe
	Golpes Críticos	

Iniciativa:

La Iniciativa define qué personaje actuará primero en el turno. Es la primera tirada que hay que hacer y se ejecuta antes que cualquier hecho o suceso transcurra, nada ocurre antes que la tirada de Iniciativa.
Literalmente **SIEMPRE** debe proceder el personaje con mejor Iniciativa, nadie puede cederle su "lugar" o momento de acción a otro, la única alternativa posible es reservar esta tirada (ver más adelante).
Este chequeo se ejecuta en un D20 y todos los personajes deben hacerla, el que obtenga un número más bajo será el que mejor Iniciativa tendrá. Seres como elfos y duendes suelen ser los más veloces porque sus categorías tienden a combinarse con estilos de lucha y ventajas que alteren su rapidez, es al revés con ogros y enanos que comúnmente optan por un estilo de juego más lento.
Aquí se listan los factores que tienden a modificar esta tirada:

- **Nivel:** todas las categorías mejoran este número en los niveles pares para representar la evolución en los reflejos y toma de decisiones del personaje.
- **Bonificación por (A).**
- **Algún arma determinada.**
- **Especialización en armas.**
- **Estilos de lucha.**
- **Ventajas.**
- **Raza y/o Categoría Secundaria**: Existen razas que comienzan el juego con su tirada de Iniciativa alterada, lo mismo sucede con determinadas categorías secundarias.
- **Métodos arcanos.**

Reservar la Iniciativa

De manera opcional el jugador puede actuar al final de turno y no realizar dicha tirada. Esto sucede generalmente cuando no se ha terminado de elegir qué acción tomar y se opta por ser prudente: esperar a ver cómo actúan el resto de los PJ´s y PNJ´s. O
Otra posible razón para proceder último en el turno es por la propia estrategia del jugador, a lo mejor es más poderoso o útil cuando todos ya efectuaron sus movimientos.

¿Qué sucede cuando dos o más personajes deciden reservar la Iniciativa?
Si dos o más personajes escogen actuar al final del turno entonces procederá el que mejor resultado modificador a su Iniciativa tenga (ver el Total en la hoja de personajes).

Acciones
Durante el turno de combate existen 4 tipos de acciones que señalan la cantidad de maniobras que un personaje puede realizar durante los tan peligrosos 10 segundos. Es muy común que dentro de un mismo turno ocurra más de un tipo de acción por personaje. El jugador no debe declarar qué tipo de acción realizará en el turno, simplemente tendrá que ver si el tipo de acciones que desea realizar pueden combinarse entre sí:

- Acción espontánea: Estas son acciones que trascienden la Iniciativa, o sea, que pueden efectuarse en cualquier momento del turno, aunque el oponente pueda actuar en primer lugar.
  Muchos conjuros son espontáneos porque están preparados para situaciones donde el ahorro de tiempo se transforma en cuestión de vida o muerte. Si embargo existen acciones espontáneas que no son mágicas, como por ejemplo utilizar el escudo de uno para frenar un ataque que iba dirigido a un compañero adyacente o desenfundar un arma, utilizar algunas ventajas, etc.
- Acción menor: Se denomina así a aquella que es libre y no retrasa en nada el resto de las acciones del personaje. Por lo general son funciones breves o que ocupan tiempo nulo, como por ejemplo moverse en cualquier dirección de 1 a 6 metros, abrir o cerrar una puerta (sin llave), saltar pozos muy pequeños o menores a 1 metro de largo, arrojar un objeto que no requiera un control de Disparos (por ejemplo tirar un dispositivo explosivo a un abismo muy cercano), tirarse al suelo, lanzar un conjuro y luego ocultarse tras escombros que están adyacentes al personaje, etc.
  A diferencia de la espontánea, la acción menor no trasciende la Iniciativa de los otros personajes. Para realizar una de estas maniobras habrá que esperar a que sea el turno de uno para poder llevarlas a cabo.
  La acción menor no ocupa PC durante el turno.
- Acción parcial: Estas acciones ocupan la mitad del turno aproximadamente, cada una de estas funciones le ocupan un golpe en el turno al personaje. Están directamente relacionadas con el nivel de uno, mientras más poderoso sea alguien más cantidad de movimientos puede ejecutar dentro de los 10 segundos.
  Funciona así: Por cada ataque que el personaje pueda efectuar en el turno, podrá realizar una acción parcial (recordar que cada una de estas le resta un golpe al personaje).
  Algunos ejemplos de acciones parciales son:
  - Abrir o cerrar una puerta que esté cerrada con llave o candado.
  - Arrojarse de una diana o saltar pozos mayores a 1 metro de largo.
  - Arrojar un objeto a un compañero.
  - Desatar nudos o cortar cuerdas.
  - Desenfundar un arma y/o escudo.
  - Empujar un objeto mediano a pocos metros de distancia.
  - Montarse o bajarse de un animal.
  - Recoger un objeto del suelo.
- Acción completa: Esta dirección necesita de todo el turno, luego de ella el personaje únicamente podrá realizar acciones menores o espontáneas.
  Estas son:
  - Activar un objeto mágico.
  - Correr.
  - Lanzar un conjuro.
  - Realizar todos los ataques del personaje.
  - Prender una antorcha.
  - Trepar por rocas o paredes muy empinadas.

Puntos de Cansancio (PC)
Representa el rendimiento físico de un personaje durante la batalla hasta quedar agotado. Todos los turnos que el personaje actué deberá gastar 1 punto de cansancio (PC) al final del turno. Si no hace nada o realiza acciones menores, entonces no deberá gastar ningún punto. Cualquier tipo de acción, aunque sea espontánea, requiere cierto nivel de fatiga, por lo que un personaje que no resista más durante una batalla deberá aplicar la siguiente lista.

Tabla de PC

Esta tabla señala qué sucede cuando un personaje se queda sin PC, con el correr de los turnos, se van recibiendo penalizadores acumulativos a las tiradas en el D20.
El turno siguiente de haber gastado todos los puntos de cansancio, el personaje tendrá que comenzar a seguir la siguiente tabla (antes de ver la misma, se podrá tirar Esfuerzos para resistir luchando durante un turno más):

Nro. de turno sin PC	Consecuencia
1	Se tendrá –1 a todas las tiradas en el D20.
2	Se tendrá –2 a todas las tiradas en el D20.
3	Se tendrá –3 a todas las tiradas en el D20.
4	Se tendrá –4 a todas las tiradas en el D20.
5	Se tendrá –5 a todas las tiradas en el D20.
6-9	Se tendrá –5 a todas las tiradas en el D20. Durante estos turnos, se sufrirá 1D6 PG, se tratará como daño directo.
10	Si se supera una tirada de Esfuerzos, el personaje caerá inconsciente, si falla la tirada morirá por agotamiento. Los conjuros que reestablezcan PG no tendrán efecto en dicho caso. El personaje no habrá muerto por una herida, sino por perder todas sus energías en la batalla.

Ofensiva

Como el título indica, la segunda parte del Sistema de Combate se divide en Ofensiva y narra la parte más importante de éste. Aquí se describe el combate cuerpo a cuerpo y las diferencias con el combate a distancia. También se indica cómo asestar un golpe, inflingirle daño a un oponente y las distintas opciones para burlar sus defensas.

Ataque
El Ataque se utiliza pura y exclusivamente en combate cuerpo a cuerpo, que siempre se da en una distancia igual o inferior a los 10 metros del objetivo. Todos los personajes pueden efectuarlo durante el turno mientras tengan alguna mano, garra o arma a disposición. Esta tirada representa la habilidad de un agresor para superar la defensa de su oponente, ya sea rompiéndola o ignorándola.
Con el avance de la experiencia el personaje mejora su tirada, así mismo con una (F) elevada y otras habilidades. Aquí se muestra qué factores alteran la tirada de Ataque:

- **Nivel:** Los personajes comienzan a nivel 1 con una tirada de 10 o menos el D20 para realizar un golpe exitoso. Por cada nivel que asciendan en el futuro irán ganando 1 punto adicional.
- **Bonificación por (F).**
- **Algún arma determinada.**
- **Especialización en armas.**
- **Estilos de lucha.**
- **Ventajas**.
- **Raza y/o Categoría Secundaria**: Existen razas que comienzan el juego con su tirada Lade Ataque bonificada, lo mismo sucede con determinadas categorías secundarias.
- **Métodos arcanos.**
- **Objetivo paralizado:** Si alguien intenta atacar a un objetivo dormido, paralizado, atado o similar recibirá +4 a su tirada de Ataque.
- **Posición elevada:** Un personaje que se encuentre en una altura elevada respecto de su adversario tendrá +2 al Ataque. Por ejemplo si el rival está tirada en el piso o si uno ataca desde un caballo.

- **Flancos y retaguardia:** Si alguien ataca a un personaje por su flanco derecho o su flanco izquierdo bonificará en 2 su tirada de Ataque. En caso de que el rival tenga un escudo habrá que tener en cuenta de qué lado lo está cargando, ya que de eso dependerá si le sirve o no contra alguien que intente flanquearlo. Por ejemplo, si un personaje ataca por el flanco derecho a un caballero que porta un escudo en su lado diestro, entonces el bonifcador de +2 no se aplicará, pero si en cambio, ataca por el flanco izquierdo sí se tendrá ventaja.
  Si se ataca a alguien por la espalda entonces el bonificador es de 4. El escudo no ofrece ninguna armadura ni protección a alguien que es agredido por la retaguardia.
- **Posición Inferior:** Un personaje que se encuentre en una posición más baja que su adversario tendrá -2 a la tirada de Ataque.
- **No ver al blanco:** Si el atacante está cegado o a oscuras no podrá ver a su rival claramente, por lo que penaliza en 5 su tirada de combate.

¿Cómo funciona la tirada de Ataque?
El Ataque es enfrenta siempre a la Ar (armadura) del rival, ambos valores serán mejor mientras más elevados sean. La ecuación es simple, se debe restar el valor de la Ar al de Ataque.

Tirada de Ataque – Valor de Ar = resultado del golpe (fallo o éxito)

Por ejemplo un personaje posee 17 en su tirada de Ataque, pero su oponente tiene Ar 8, así que el valor que se deberá obtener para golpear eficazmente en el D20 será 9 o menos.

Tirada de Ataque (17) – Valor de Ar (8) = 9 o menos en el D20

¿Cómo puede un ataque exitoso NO hallar a su blanco?
A seguir se muestran qué "obstáculos" puede encontrarse un agresor aparte de la Ar de su oponente:

- **Una tirada de Defensa para evadir físicamente el golpe recibido.**
- **La ventaja Soportar el dolor.**
- **El estilo de lucha Combate sin corazas.**
- **Activar un conjuro de Defensa.**
- **Cargar con un objeto mágico que permita anular un golpe recibido.**

Aclaración sobre querer repartir los ataques del personaje a lo largo de todo el turno:
El personaje **SIEMPRE** debe usar **TODOS** sus ataques o acciones cuando es su turno, una vez que haya pasado su momento, deberá esperar a volver a tirar Iniciativa. No puede repartir toda su ofensiva a lo largo de todo el turno y aguardar a sus compañeros o el momento "justo" para actuar. Estas suelen ser situaciones de vida o muerte, por lo que a veces se tornan demasiado vertiginosas, el personaje debe moverse y efectuar todas sus acciones en el momento exacto indicado por los dados.
La regla se aplica a todo tipo de acciones, ataques de disparos, etc.

Pifia en el ataque: La pifia ocurre cuando se obtiene "20" en 1D20, al querer dar un ataque el agresor sufre un desliz y ocurre lo siguiente:
Tirar 1D6: con un resultado de 3 o menos el personaje cae al suelo (leer la pericia Equilibrio), pero con 4 o más el arma cae a sus pies.

Disparo
Se utiliza en combate a distancia, un trayecto que dependerá del arma en cuestión. Las armas de proyectiles, armas de fuego y arrojadizas son las que permiten realizar esta tirada, siempre y cuando carguen con alguna munición parar poder funcionar.
Al igual que el Ataque esta tirada representa la habilidad de un agresor para superar la defensa de su oponente, ya sea rompiéndola o ignorándola, pero en vez de basarse en el poder de la fuerza lo hace con exactitud y precisión.
Con el avance de la experiencia el personaje mejora su tirada, así mismo con una (A) elevada y otras habilidades. Aquí se muestra qué factores elevan permanentemente la tirada de Disparos:

- **Nivel:** Los personajes comienzan a nivel 1 con una tirada de 10 o menos el D20 para realizar un golpe exitoso. Por cada nivel que asciendan en el futuro irán ganando 1 punto adicional.

- **Bonificación por (A).**
- **Algún arma determinada.**
- **Especialización en armas.**
- **Estilos de lucha.**
- **Ventajas**.
- **Raza y/o Categoría Secundaria**: Existen razas que comienzan el juego con su tirada de Ataque bonificada, lo mismo sucede con determinadas categorías secundarias.
- **Métodos arcanos.**
- **Objetivo paralizado:** Si alguien intenta atacar a un objetivo dormido, paralizado, atado o similar recibirá +4 a su tirada de Disparo.
- **Posición elevada:** Un personaje que se encuentre en una altura elevada respecto de su adversario tendrá +2 al Disparo. Por ejemplo si el rival está tirada en el piso o si uno ataca desde un caballo.
- **Flancos y retaguardia:** Si alguien ataca a un personaje por su flanco derecho o su flanco izquierdo bonificará en 2 su tirada de Disparo. En caso de que el rival tenga un escudo habrá que tener en cuenta de qué lado lo está cargando, ya que de eso dependerá si le sirve o no contra alguien que intente flanquearlo. Por ejemplo, si un personaje ataca por el flanco derecho a un caballero que porta un escudo en su lado diestro, entonces el bonifcador de +2 no se aplicará, pero si en cambio, ataca por el flanco izquierdo sí se tendrá ventaja.
  Si se ataca a alguien por la espalda entonces el bonificador es de 4. El escudo no ofrece ninguna armadura ni protección a alguien que es agredido por la retaguardia.
- **Posición Inferior:** Un personaje que se encuentre en una posición más baja que su adversario tendrá -2 a la tirada de Disparo.
- **Disparo a largo alcance:** Toda arma arrojadiza posee un rango para ser efectiva. Si la distancia del objetivo es igual o superior a la mitad del rango del arma, entonces se considera largo alcance. Por ejemplo si un arma posee 200m de alcance, entonces se considera largo alcance a aquél objetivo que se encuentre a 100m o más, o si un arma posee 120m de alcance, su largo alcance serán 60m o más.
  La penalización por disparar tan lejos es de -2 en el control de Disparo.
- **Disparar si existe un aliado cerca del blanco:** Apuntar en una situación así es difícil porque se puede herir al compañero. Si el blanco se halla a 2m o menos de un aliado entonces se tiene penalizado en 2 el chequeo de Disparo.
- **No ver al blanco:** Si el atacante está cegado o a oscuras no podrá ver a su rival claramente, por lo que penaliza en 5 su tirada de combate.
- **Disparar en combate cuerpo a cuerpo:** Toda arma tiene un alcance mínimo, sino se respeta, entonces el arma nunca será efectiva y no se podrá emplearla.

¿Cómo funciona la tirada de Disparos?
Es idéntica a la tirada de Ataque, se debe restar el valor de Ar al de Disparos.

¿Cómo puede un agredido evitar un ataque de Disparos que logrará burlar su coraza (Ar)?
Utilizando:

- **Una tirada de Defensa para evadir aquella agresión es muy difícil, un proyectil lleva un penalizador adicional de -5.**
- **Utilizar la ventaja Anular un ataque recibido.**
- **Usar el estilo de lucha Combate sin corazas.**
- **Activar un conjuro que tenga semejante efecto.**
- **Cargar con un objeto mágico que permita anular un golpe recibido.**

Pifia en el Disparo: La pifia ocurre cuando se obtiene “20” en 1D20, al querer dar un ataque el agresor sufre un desliz y ocurre lo siguiente:
Tirar 1D6: con un resultado de 3 o menos el personaje rompe su arma si es una ballesta, arco o arma de fuego, si es arrojadiza cae al suelo (leer la pericia Equilibrio), pero con 4 o más el arma cae a sus pies.

Diferentes tipos de Ofensivas
Aquí se muestran diferentes estilos de ataque que existen en las reglas de combate. Todos ellos son optativos y poseen reglas distintas a las del resto.

- **Ataque adicional:** El combatiente se esfuerza al máximo y saca energías de lo imposible. Cualquier guerrero (nunca un hechicero) puede gastar 4 PC adicionales al principio del turno, y cuando sea su momento de actuar, podrá ejecutar un único ataque extra en combate cuerpo a cuerpo o a la distancia. Se aclara que estos PC se deben gastar antes de que el personaje actué, ya que el golpe adicional es el primero que se lanza, nunca puede utilizárselo al final del turno o cuando al jugador se le antoje.
- **Utilizar la mano no hábil:** Uno suele combatir con el o los estilos de lucha que sabe manejar, pero si una persona quiere utilizar su mano no hábil podrá atacar con ella, aunque tendrá -2 en la tirada de Ataque de su mano hábil y -5 en la de su mano no hábil.
  Es importante saber que sólo el estilo de lucha con dos armas permite este tipo de juego sin penalización alguna. Si un guerrero utiliza estilo de lucha con una sola arma o con arma a dos manos, por ejemplo, perderá todos sus beneficios y modificadores si decide atacar con su mano no hábil a causa de que esta opción no es compatible con esos estilos de lucha.
- **Carga:** La carga se realiza si existe una distancia de entre 25 y 50 metros entre el personaje y su objetivo. Se trata de un golpe realizado con la fuerza máxima del individuo sumado a la potencia de una embestida que produce fuerza de choque en combate cuerpo a cuerpo. Con esta poderosa ofensiva el personaje siempre duplica su Modificador al Daño, o sea que si el atacante hace normalmente 1D8 +6 esta vez provocará 1D8 +12, o si hace 2D6 +13 inflingirá 2D6+26 PG.
  Se recibe también una penalización en el combate cargando debido a que se utiliza demasiada fuerza y velocidad, así que es difícil coordinar bien los movimientos simultáneamente. La carga penaliza en 2 la tirada de Ataque y la Iniciativa.
  Esta ofensiva diferente sólo modifica el primer golpe, así que sólo se duplicará el modificador al daño y se tendrá la alteración al Ataque y a la Iniciativa en el primer ataque, los demás se ejecutarán normalmente.
  ¿Cómo salvarse de una carga? Si el rival golpea con éxito al agresor antes de que éste cargue, entonces dicha acción se ve cancelada. El golpe habrá frenado la velocidad y empuje del envión y se tomará como un ataque ordinario.
- **Ataques especiales:** Romper paredes de un solo golpe. Partir a una persona en dos con una espada. Atravesar filas enteras de guerreros de un único lanzazo.
  Algunos guerreros son capaces de utilizar técnicas ocultas que escapan al entendimiento de toda lógica, otros han sido bendecidos por la energía divina de las más poderosas deidades. Pues los **ataques especiales** son ofensivas extraordinarias que no respetan ninguna ley física o material, sobrepasan el daño de las agresiones normales y consiguen infligir bajas capaces de dar vuelta una batalla.
  Los ataques especiales no requieren PC adicionales, a menos que se especifique lo contrario y al igual que sucede con los hechizos, tampoco pueden ser reducidos o anulados por la ventaja **Anular un ataque recibido**. Durante el turno los **ataques especiales** no ocupan ni requieren más acciones que lo normal. A continuación se dictarán qué categorías conocen las virtudes o destrezas que se consideran como tales:
  - **Asesino:** el **Golpe negro** de las **Técnicas asesinas.**
  - **Altas bendiciones de sacerdotes:** La esfera **Acero** de Kalgoth se considera como un ataque especial.
  - **Ingeniero enano:** el disparo **Virote.**
  - **Golpe con lanza de caballería:** Un guerrero que acierte en un golpe con lanza de caballería estará dando un ataque especial.
  - **Guardián del bosque:** el disparo **Virote.**
  - **Guerrero pesadilla:** El **Rayo negro**.
  - **Maestro de armas:** el **Arma arrojadiza.**
  - **Marcial amaranto:** todos los **Secretos marciales** se consideran ataques especiales.
  - **Paladín:** la virtud **Golpe justiciero de Tarnus**.
- **Golpes específicos:** Si alguien intenta golpear a desarmar a un rival o ya sea a su cabeza o piernas se considera que está lanzando un golpe en una zona específica. Estos ataques son más difíciles que los comunes porque involucran dificultades extras. El listado muestra las siguientes penalizaciones para realizar Golpes Específicos:

- **Golpear al cuello o a la cabeza:** La cabeza suele ser un lugar elevado y muy protegido por el contrincante. Alcanzar ese lugar involucra una penalización de -10 a la tirada de Ataque, que se agregará a la Ar del rival. Si el golpe es exitoso el objetivo deberá superar una tirada de (R) contra golpes críticos en ese lugar (ver tabla de golpes críticos).
- **Golpear en el torso o abdomen:** El torso es un lugar muy grande (ancho y grueso) y casi todas las armaduras protegen esta zona. Algo parecido sucede con el abdomen, que si bien no siempre está protegido por las armaduras livianas o medias, es el oponente el que encuentra facilidad para proteger él mismo ese lugar. Alcanzar esas locaciones involucra al atacante a llevar penalización de -10 a la tirada de Ataque, que se agregará a la Ar del rival. Si el golpe es exitoso el objetivo deberá superar una tirada de (R) contra golpes críticos en ese lugar (ver tabla de golpes críticos).
- **Golpear brazos o piernas:** Se recibe una penalización de -5 en la tirada de Ataque para alcanzar estos lugares. Si el golpe es exitoso el objetivo deberá superar una tirada de (R) contra golpes críticos en ese lugar (ver tabla de golpes críticos).
- **Golpear a desarmar:** Siempre que se desee desarmar a alguien, ya sea para quitarle un arma, una poción de curación o lo que sea, el atacante deberá superar una tirada de Ataque -5 y además el rival deberá tirar (F) menos el nivel del otro.
- **Golpear a desmayar:** Esta tirada se puede hacer solamente si el agresor cuenta con armas golpeantes y si el rival no lleva puesto un yelmo. Se realiza una tirada de Ataque penalizada en 8, además del resto de Ar del rival, y si éste no supera un control de (R) contra golpes críticos caerá inconsciente en el suelo durante media hora. Este tipo de ataque no produce ninguna cantidad de daño.

❖ **Importante:** Un personaje no podrá golpear en una zona específica, a desarmar, desmayar o atacar con su mano no hábil si solamente puede golpear con el número 1 en la tirada de HA. Se supone que esa tirada es tan difícil que no es posible para el agresor “sumarle” ya más dificultad.

Daño
El daño es aquel que resta PG al personaje, representa heridas físicas, envenenamiento, enfermedad, daño psíquico, etc.
El daño se sufre cuando uno recibe un golpe que no pudo ser evitado de ninguna manera (por ejemplo con una tirada de Defensa).

Modificador al daño
Montones de factores permiten a un personaje inflingirle más daño a otro, aunque principalmente es una habilidad de (F). He aquí lo qué lo bonifica:

- ❖ **Bonificación por (F).**
- ❖ **Algún arma determinada.**
- ❖ **Especialización en armas.**
- ❖ **Estilos de lucha.**
- ❖ **Ventajas**.
- ❖ **Categoría Secundaria**: Existen categorías que reciben mejoras en su modificador al daño.
- ❖ **Métodos arcanos.**

Golpes críticos:
Se llama así a un golpe que pueda ser mortal y consiga romper huesos, destruir órganos o acabar con la vida del enemigo en el momento.

¿Cuándo es golpe crítico?
Un golpe físico se considerará crítico si se obtiene 1 en la tirada de Ataque o Disparo en el D20. Sin embargo, un guerrero que se especialice en un arma hará crítico con 2 o menos (aunque irá mejorando por nivel).
A continuación se muestra distintas maneras de cómo se pueden obtener más números en el D20 para infligir un golpe crítico:

- **Nivel:** Los personajes comienzan a nivel 1 con una tirada de 1 o menos el D20 para realizar un golpe crítico. A medida que se avanza de nivel se pueden obtener más números.
- **Especialización en armas:** Tener especialización en el arma que se está usando otorga +1 al D20 para poder provocar un golpe crítico.
- **Estilos de lucha.**
- **Categoría Secundaria:** Las clases de guerreros más agresivos también reciben números adicionales en el D20.
- **Métodos arcanos.**

Recibir un golpe crítico

Al recibir un golpe crítico el personaje herido tendrá que tirar (R) restando el nivel del enemigo. Si la tirada es superada entonces la agresión provocará daño normalmente, pero en caso contrario habrá que tirar 1D8 y verificar el resultado en la Tabla De Golpes Críticos. Este gráfico señala en qué lugar del cuerpo ha goleado el atacante.

Una vez tirado el D8 y haber localizado qué área es la afectada habrá que tirar 1D6 para determinar la consecuencia del golpe crítico.

He aquí algunas de los posibles modificadores a la tirada de (R) ante un golpe crítico:

- **Nivel:** Un guerrero de nivel 8 o más siempre bonifica en 4 su tirada de (R) ante semejantes golpes.
- **Algún arma determinada.**
- **Estilos de lucha.**
- **Ventajas**.
- **Categoría Secundaria:** Las clases de guerreros más agresivos penalizan esta tirada.
- **Métodos arcanos.**

Tabla de Golpes Críticos

Resultado	Lugar afectado
1	**Cabeza** 1. Cabeza o cuello destrozado: Muerte del personaje. 2. Desmayo durante media hora. 3. 1D4 turnos inactivo por atontamiento. 4. 1 turno inactivo por atontamiento. 5. Hacer el daño del arma (**SÓLO DEL ARMA)** 2 veces y no una. 6. La armadura se rompe y protege 1 punto menos. **En caso de llevar yelmo puesto** 1. La armadura se rompe y protege 1 punto menos. Desmayo durante media hora. 2. La armadura se rompe y protege 1 punto menos. 1 turno inactivo por atontamiento. Yelmo destrozado. 3. 1D4 turnos inactivo por atontamiento. 4. 1 turno inactivo por atontamiento. 5. La armadura se rompe y protege 1 punto menos. 6. Hacer el daño del arma (**SÓLO DEL ARMA)** 2 veces y no una.
2	**Pecho** 1. Muerte por tórax desprendido del cuerpo o corazón destrozado. 2. Desmayo durante media hora. 3. 1D4 turnos inactivo por atontamiento. 4. 1 turno inactivo por atontamiento o falta de aire. 5. La armadura se rompe y protege 1D4 puntos menos. 6. Hacer el daño del arma (**SÓLO DEL ARMA)** 2 veces y no una.
3	**Abdomen** 1. Muerte por destrucción de órganos. 2. Desmayo durante media. 3. 1D4 turnos inactivo por atontamiento. 4. 1 turno inactivo por atontamiento. 5. Hacer el daño del arma (**SÓLO DEL ARMA)** 2 veces y no una. 6. La armadura se rompe y protege 3 puntos menos.
4	**Brazo Derecho** 1. Brazo perdido. 2. Mano perdida. 3. Brazo inutilizado durante media hora. 4. Brazo inutilizado durante 1D4 turnos. 5. Brazo inutilizado durante 1 turno. 6. La armadura se rompe y protege 2 puntos menos.
5	**Brazo Izquierdo**

	1. Brazo perdido. 2. Mano perdida. 3. Brazo inutilizado durante media hora. 4. Brazo inutilizado durante 1D4 turnos. 5. Brazo inutilizado durante 1 turno. 6. La armadura se rompe y protege 2 puntos menos.
6	**Pierna Derecha** 1. Pierna perdida. 2. Derrumbamiento al suelo obligatoriamente durante 1 minuto. 3. Derrumbamiento al suelo durante 1D4 turnos. 4. Derrumbamiento al suelo durante 1 turno. 5. Hacer el daño del arma (**SÓLO DEL ARMA)** 2 veces y no una. 6. La armadura se rompe y protege 1 punto menos.
7	**Pierna Izquierda** 1. Pierna perdida. 2. Derrumbamiento al suelo obligatoriamente durante 1 minuto. 3. Derrumbamiento al suelo durante 1D4 turnos. 4. Derrumbamiento al suelo durante 1 turno. 5. Hacer el daño del arma (**SÓLO DEL ARMA)** 2 veces y no una. 6. La armadura se rompe y protege 1 punto menos.
8	**Armadura** 1. La armadura queda totalmente destruida, dejando a o sus PG y dejando únicamente los PG raciales. 2. La armadura se rompe y protege 4 puntos menos. 3. La armadura se rompe y protege 3 puntos menos. 4. La armadura se rompe y protege 2 puntos menos. 5. La armadura se rompe y protege 1 puntos menos. 6. Hacer el daño del arma (**SÓLO DEL ARMA)** 2 veces y no una.

Aclaración a los golpes críticos

- Aquellos hechizos de invocación que se materialicen en forma de armas (como Armamento ígneo) también podrán proporcionar golpes críticos.
- Los sortilegios que requieran un control previo de Disparos no pueden infligir nunca un golpe crítico.
- Si un personaje únicamente golpea con 1 o 2 en el D20 porque tiene demasiados penalizadores a su tirada de combate, o mejor dicho, sólo puede acertar con un golpe crítico el dado, el ataque realizado se considerará como uno ordinario.
  Por ejemplo, un guerrero va a intentar atacar a un enemigo que posee una armadura completa y un escudo mediano, se encuentra en una posición elevada y encima unas rocas lo protegen de la cintura para arriba. El atacante ya tiene tantas penalizaciones que al final sólo puede golpear con 1 en el D20… en todo caso, este golpe no es crítico, es un golpe común y corriente.

Defensiva

En la Defensiva se comenta qué clases de armaduras existen y los distintos tipos de opciones que tiene un personaje para poder evitar daños y golpes mortales. También se detalla cómo funcionan los PG y cuando éste se considera muerto o inconsciente.

Armadura (Ar)

Es la protección física del personaje ante alguien que intente dañarlo o agarrarlo.
Existen distintos tipos de armaduras, explicados a continuación:

- **Coraza:** Estos son los pertrechos físicos que carga el personaje. Se trata de su equipo, así que brinda protección únicamente cuando se lleva puesto encima. Algunos ejemplos de corazas son las cotas de mallas o las armaduras de campaña. Una vez destruidos los PG de la coraza, ésta ya no brindará ninguna protección.
  Las corazas siempre restan PC al personaje.
- **Escudo:** También es parte del equipo del personaje, sin embargo éste es un adicional ya que no todas las corazas vienen provistas de este.
  Los personajes con el estilo de lucha con arma y escudo son los que mejor protección logran alcanzar. El escudo no otorga PG.
  El escudo nunca suma PG, pero sí aumenta Ar y Defensa del personaje. Además nunca se rompe, el escudo no puede ser destruido.
- **Armadura Natural:** Se trata de cierta protección con la que nacen algunos tipos de criaturas. Seres con caparazones, costras o pieles muy duras están provistas de una armadura natural.

Lo mismo sucede con los tamaños muy grandes o pequeños. Los seres diminutos reciben bonificaciones a su armadura porque es difícil alcanzarlos, mientras que los que son gigantescos poseen muchos puntos descubiertos y susceptibles a ser invadidos por un arma.

La Armadura natural nunca puede ser destruida y tampoco brinda PG.

- **Ventajas y Estilos de lucha:** A veces la evolución del guerrero se combina con técnicas avanzadas para mejorar no sólo su ofensiva, sino también su defensa durante el combate.
- **Conjuros:** Muchos encantamientos proporcionan distintos tipos de protecciones mágicas, ya sea al endurecer la piel como la roca o emitiendo resplandores de luz que ciegan al oponente.
- **Objetos mágicos:** Muchos de estas reliquias ancestrales emiten auras de protección que potencia la Ar del que los cargue o active.
- **Posición:** Estar en una posición elevada, ya sea en una escalera o sobre un caballo, estar cubierto por unas rocas o pared y demás elementos del terreno también pueden brindar protección.
    - **Estar cubierto totalmente por una roca o pared:** El personaje no puede ser dañado ni dañar, la superficie cubre completamente de todas las agresiones y líneas de visión. Se aplica únicamente en ataques y conjuros a distancia.
    - **Estar parcialmente cubierto:** Se aplica cuando un personaje utiliza objetos para cubrirse (como barriles, rocas grandes y demás) pero aún se lo puede divisar. En este caso tanto el agresor como el defensor pueden verse y atacarse, pero el segundo ganará 4 puntos de Ar. Se aplica únicamente en ataques y conjuros a distancia.

Defensa

La Defensa consiste en la desviación física de un ataque recibido, ya sea deteniéndolo en el lugar, cambiando su rumbo o simplemente esquivándolo. Es una de las formas más efectivas para protegerse de un golpe, se utiliza en combate cuerpo a cuerpo y algunas veces en combate a distancia.

Es posible utilizar Defensa si el personaje sacrifica alguno de sus ataques para poder defenderse, pero si no tiene acciones durante el turno, será imposible hacerlo. Existen estilos de lucha que proveen tiradas espontáneas de Defensa, así se podrán intentar desviar ofensivas de parte del enemigo sin perder ninguna acción. Incluso, si uno posee estilo de lucha con arma y escudo o estilo de lucha con dos armas no podrá utilizar su mano no hábil para frenar agresiones.

Una tirada de Defensa se hace si el enemigo logró acertar su chequeo de Ataque, en caso de desviar con éxito no se habrá recibido ningún tipo de herida ni habrá que descontarse PG.

¿Cómo se sacrifican ataques en turno para poder utilizar Defensa?

La elección es en el momento, un guerrero quizás pierde su Iniciativa y golpea al final del turno, entonces sus rivales lanzan su arremetida antes que él. Al ver que varios golpes han burlado su Ar decide sacrificar uno de sus 3 ataques e intentar frenar alguno. El guerrero ha dado sólo 2 golpes en el turno, pero pudo desviar 1.

Aclaración sobre el sacrificio de ataques:

Es posible que un personaje reserve uno o varios ataques porque sus enemigos son muchos o lanzan ofensivas muy peligrosas y sin embargo… éstos fallen y no logren herirlo. Si esto llegase a suceder, el guerrero igualmente perderá aquellos ataques que ha reservado para parar, no podrá utilizarlos para arremeter él. Se supone que éste se mantuvo atento y gastó todas sus energías y tiempo en vigilar y calcular con precisión los movimientos enemigos.

Evasivas múltiples

Es común que personajes de alto nivel o muy versátiles cuenten con más de una tirada de Defensa por turno. Tener esta oportunidad para desviar distintas embestidas puede ser porque se han decidido sacrificar varios ataques, por la presencia de estilos de lucha altamente defensivos o una importante tirada de **(A)**. No existe ningún límite respecto a la cantidad de tiradas de Defensa que un personaje pueda llegar a obtener a medida que va ascendiendo de nivel.

¿Cómo se utiliza la tirada de Defensa?
La tirada de Defensa se penaliza según el nivel del contrincante. O sea, habrá que utilizar esta fórmula:

Valor de Defensa en el D20 **menos** el Nivel del atacante = resultado de la evasiva (fallo o éxito)

Por ejemplo un personaje posee Defensa 19 en el D20, de pronto, un rival nivel 6 lo embiste, por lo que dicha tirada se define con 13 o menos en el dado.

Valor de Defensa (19) – Nivel del atacante (6) = 13 o menos en el D20

No importa cuántas tiradas de Defensa se tengan en el turno contra ese rival, siempre se utilizará esta fórmula para realizarlas.

Aquí se muestra qué factores alteran la tirada de Defensa:

- **Nivel:** Los personajes comienzan a nivel 1 con una tirada de 10 o menos el D20 para realizar una parada exitosa. Por cada nivel que asciendan en el futuro irán ganando 1 punto adicional.
- **Bonificación por (A):** El atributo mejora directamente esta habilidad. Si se leen bien los modificadores de la tabla de (A) se verá que mientras mayor sea este atributo más cantidad de tiradas espontáneas de Defensa se tendrán y así no se perderán acciones durante el turno.
  Además, una mayor tirada en el atributo permite alcanzar un mejor número de Defensa.
- **Portar algún escudo.**
- **Especialización en armas:** El arma que se sabe usar no sólo potencia el daño y ataque del personaje, también su guarda.
- **Estilos de lucha:** Mientras muchos mejoran la tirada de Defensa, otros restan la del rival.
- **Categoría Secundaria**: Existen categorías que bonifican su tirada de Defensa, al mismo tiempo, otras penalizan la de su oponente.
- **Métodos arcanos.**
- **Recibir disparos:** Los ataques de proyectiles son muy difíciles de evadir, tales como flechas o dagas, penalizan en 5 este control en el D20.
- **Recibir un golpe crítico:** Estos ataques son muy difíciles de evitar, así que penalizan en 5 la tirada.
- **Estar cegado:** Si el personaje está cegado o no puede ver por algún motivo penalizará en 5 su chequeo.
- **Algún arma determinada:** Existen armas que son realmente muy difíciles de parar, así que penalizan la tirada de Defensa.
- **Criaturas grandes, escurridizas o etéreas:** Estos tipos de seres pueden evitar la defensa del rival, ya sea por su enorme tamaño, porque no sea fácil llegar a ellas o porque ignoran objetos sólidos.

Pifia con Defensa: La pifia ocurre cuando se obtiene “20” en 1D20, al querer evitar un ataque el defensor sufre un desliz y ocurre lo siguiente:
Tirar 1D6: con un resultado de 3 o menos el personaje cae al suelo (leer la pericia Acrobacias y Equilibrio), pero con 4 o más su arma o escudo cae a sus pies.

Puntos de Golpe (PG)
Los PG señalan cuántas heridas puede soportar un personaje. Representan el daño sufrido hasta el momento. Por lo general las criaturas más grandes y con mayor R son aquellos que soportan mejor una batalla, en cambio, los elfos o categorías como son los magos se vuelven muy vulnerables a la reducción de sus PG.
Aquí se muestra cómo se pueden aumentar los PG para que el personaje resista mayor cantidad de daño:

- **Nivel:** Algunas razas o formas de pelea aumentan los PG del personaje a medida que éste se va haciendo más fuerte.
- **Modificación por la tirada de (R).**

- **Distintos tipos de armaduras:** Mientras más fuerte sea una coraza mejor PG sumará a los PG raciales del personaje.
- **Ventajas y estilos de lucha:** Existen distintas técnicas y estilos de pelea que se basan en "resistir" más daño que los oponentes.
- **Raza y/o Categoría Secundaria**: Existen razas que mejoran este valor, lo mismo sucede con determinadas categorías secundarias.
- **Conjuros y objetos mágicos**.

PG raciales
Se tratan de aquellos PG originales del personaje, los que son parte de sí mismo y los que se cuentan cuando no se utiliza ninguna coraza. Estos son constantes y no varían (aunque a veces el nivel puede potenciarlos). Para identificar exactamente cuáles son los PG raciales está el siguiente listado:

- **Modificación a la tirada de (R):** La constitución característica de la persona siempre otorga PG raciales.
- **PG por raza:** Cada raza de personajes comienza con "X" cantidad de PG.
- **PG por categoría secundaria:** Alguna categoría secundaria puede proporcionar PG adicionales, ya sea solamente a nivel 1 o con el avance de los niveles.
- **PG por nivel:** Existen razas que mejoran este valor, y como se explicó anteriormente lo mismo sucede con determinadas categorías secundarias.
- **Estilo de lucha sin corazas:** Este método de combate proporciona un gran incremento de los PG raciales, incluso los bonifica con el avance de los niveles.
- **Ventajas:** Algunas ventajas también proporcionan más PG raciales.
- **Métodos arcanos:** Objetos mágicos que bonifiquen (R) o que sólo incrementen los PG raciales del personaje son parte de este listado.

PG por coraza
Las corazas no sólo penalizan la tirada de Ataque del atacante, sino que además brindan soporte físico durante el combate. Aquél que quiera herir a su objetivo deberá primero destrozar su coraza o infligir un golpe crítico (donde directamente se lastiman huesos u órganos).
Una coraza da PG, y mientras mejor sea, más PG otorga. En el listado de armas y armaduras se detalla cuántos PG por coraza proporcionan los diferentes pertrechos.

¿Cuándo una armadura es destruida?
Una coraza se rompe cuando ya no le quedan PG. O sea, si una armadura de campaña ofrece 80 PG y esta recibe ese número de daño queda totalmente inservible.
Un pertrecho destruido ya no proporciona ningún tipo de bonificación a Ar, cuando el jugador lance el D20, el número de Ataque no sufrirá más la penalización por la coraza destruida.

PG raciales vs PG por coraza
En la mayoría de los casos los PG otorgados por la coraza son superiores a los raciales, o por lo menos en los niveles medios y altos ya que los personajes poseen mayores riquezas y así se capacitan para comprar los mejores equipos.
Sin embargo, cuando el personaje recibe mucho daño y su Ar no resiste más sólo queda acudir a los PG raciales, que deben considerarse como sagrados porque a niveles altos representan la diferencia entre la vida y la muerte (a estas alturas los enemigos pueden ocasionar 25 o 30 puntos de daño con un único ataque).
Todos los seres cuando visten una armadura suman sus PG a los PG raciales, por lo que si un humano cuenta con 20 PG raciales y lleva puesta una cota de mallas (que proporciona 35) tendrá en total 55 PG.

PG raciales + PG por coraza = Total de PG del personaje
20 PG tiene el humano + 35 PG por la cota de mallas = el personaje tiene 55 PG

¿Qué tipo de lesiones restan PG al personaje?

- **Daño directo:** Es considerado daño directo a todo aquél que omite e ignora los PG de la coraza, sino que directamente resta los PG raciales. Este tipo de ataques es el más poderoso, y se encuentra en criaturas etéreas como espectros no muertos o criaturas elementales del viento.

- **Daño físico:** Ya sea ocasionado por el combate cuerpo a cuerpo (con o sin armas) y por el combate a distancia.
- **Envenenamiento o enfermedades:** Distintas toxinas, virus y bacterias reflejan sus síntomas reduciendo PG al personaje. La reducción de PG o personajes que disminuyan el daño recibido no tienen protección contra este tipo de lesiones. Se lo considera un daño directo.
- **Daño psíquico:** Algunas habilidades mentales son capaces de dañar el cerebro o la mente de su objetivo, por lo general este tipo de ataques se cuentan entre los más poderosos. La reducción de PG o personajes que disminuyan el daño recibido no tienen protección contra este tipo de lesiones. Se lo considera un ataque directo.
- **Daño mágico:** Proveniente de conjuros u objetos mágicos, casi siempre se tratan de heridas ocasionadas por espíritus elementales o magia clerical.
- **Daño por temperaturas extremas:** Mucho frío y mucho calor también reducen los PG de una persona, el DJ determinará cuán peligrosa es la o las lesiones. La reducción de PG o personajes que disminuyan el daño recibido no tienen protección contra este tipo de lesiones, sólo criaturas habituadas a vivir bajo temperaturas extremas se pueden proteger. Se lo considera daño directo.
- **Daño externo**: Se considera daño externo a todo aquél sufrido por leyes físicas, químicas, o por así decirlo "universales". Lesiones por demasiada presión al caer bajo un gran abismo submarino, caer desde distancias muy elevadas, un trueno que justo cae sobre el personaje (esto es energía elemental, pero no llega a ser un conjuro), asfixia o falta de oxígeno, etc. La reducción de PG o seres que disminuyan el daño no tienen protección contra este tipo de lesiones. Se lo considera daño directo.
- **Daño sonoro**: Existen ruidos muy potentes y ondas sónicas tan altas que pueden causar mucho daño a un personaje. La reducción de PG o seres que disminuyan el daño no tienen protección contra este tipo de lesiones. Se lo considera daño directo.

Cansancio:
El turno siguiente de haber gastado todos los puntos de cansancio, el personaje tendrá que comenzar a seguir la siguiente tabla (antes de ver la misma, se podrá tirar Esfuerzos para soportar un turno más):

Turno	Consecuencia
1	Se tendrá –1 a todas las tiradas.
2	Se tendrá –2 a todas las tiradas.
3	Se tendrá –3 a todas las tiradas.
4	Se tendrá –4 a todas las tiradas.
5	Se tendrá –5 a todas las tiradas.
6-9	Se tendrá –5 a todas las tiradas. Durante estos turnos, se sufrirá 1D6 PG sin tener en cuenta la armadura.
10	Si se supera una tirada de Esfuerzos, el personaje caerá inconsciente, si falla la tirada morirá. Los conjuros que reestablezcan PG no tendrán efecto en dicho caso.

Ataques especiales

Romper paredes de un solo golpe. Partir a una persona en dos con una espada. Atravesar filas enteras de guerreros de un único lanzazo.
Algunos guerreros son capaces de utilizar técnicas ocultas que escapan al entendimiento de toda lógica, otros han sido bendecidos por la energía divina de las más poderosas deidades. Pues los **ataques especiales** son ofensivas extraordinarias que no respetan ninguna ley física o material, sobrepasan el daño de las agresiones normales y consiguen infligir bajas capaces de dar vuelta una batalla.
Los ataques especiales no requieren PC adicionales, a menos que se especifique lo contrario y al igual que sucede con los hechizos, tampoco pueden ser reducidos o anulados por la ventaja **Anular un ataque recibido**. Durante el turno los **ataques especiales** no ocupan ni requieren más acciones que lo normal. A continuación se dictarán qué categorías conocen las virtudes o destrezas que se consideran como tales:

- **Asesino:** el **Golpe negro** de las **Técnicas asesinas.**
- **Altas bendiciones de sacerdotes:** La esfera **Acero** de Kalgoth se considera como un ataque especial.
- **Ingeniero enano:** el disparo **Virote.**
- **Golpe con lanza de caballería:** Un guerrero que acierte en un golpe con lanza de caballería estará dando un ataque especial.

- **Guardián del bosque:** el disparo **Virote.**
- **Maestro de armas:** el **Arma arrojadiza.**
- **Marcial amaranto:** todos los **Secretos marciales** se consideran ataques especiales.
- **Paladín:** la virtud **Golpe justiciero de Tarnus**.
- **Monstruos:** Montones de criaturas y entidades descritas en la Enciclopedia de Criaturas realizan ataques especiales, éstos deben tratarse de la misma manera que los detallados anteriormente.

Descansar y dormir:

Por cada ocho horas que el personaje descanse sanará 1D3 PG, primero sanará los PG raciales, y luego los de su armadura. También se sumarán los bonificadores por (R): a partir de (R) 13 (inclusive) se sanará 1 PG adicional.
Descansar todo el día: Un personaje con tiempo libre y que pueda descansar "todo el día", o por lo menos más de 12 horas, duplicará el total de PG sanados (lo que incluye la tirada del D3, los puntos por (R), ventajas, etc.).
Descansar menos de ocho horas: Si un personaje sólo puede descansar entre 2 y 6 horas únicamente sanará 1 PG.
Puntos de cansancio (PC): Por cada 10 minutos descansados el personaje sanará 10 PC.

Psicología:

Miedo: Para no caer bajo los efectos del miedo habrá que hacer una tirada de Valentía-2. En todo caso, si se falla se permanecerá un turno totalmente inactivo, y hasta que no desaparezca el causante del miedo se tendrá –2 a toda tirada en el D20.
Terror: Para superar una tirada contra el terror habrá que chequear Valentía-5. Aquel que sea víctima del terror estará 1D4 turnos sin efectuar acción alguna, y hasta que no desaparezca el causante del terror se tendrá –2 a toda tirada en el D20.
Odio: Si un personaje posee odio contra un enemigo ganará dos números adicionales para hacer golpes críticos en el D20, por ejemplo: si un personaje causa crítico con 2 o menos en 1D20, lo causará con 4 o menos si lucha contra un ser al que odie (esto no tendrá vigencia en los conjuros que requieran Puntería, en donde el ¨1¨ aumenta la categoría de dados). El miedo y el terror no tendrán efecto alguno si se odia al que los causa (a menos que sea originado por un sortilegio).
Furia asesina: Un personaje bajo el efecto de la furia asesina poseerá un ataque adicional en el turno, pero gastará 2 PC en vez de 1, también se anularán los efectos del miedo y del terror. Para que el personaje pueda volver a sus cabales habrá que realizar una tirada de (L)-2, y si falla en su intento y sólo quedan aliados en el campo de batalla, entonces se atacará a estos hasta salir de semejante estado. El DJ determinará cuándo será conveniente chequear contra la furia asesina.

Belleza:

Ahora, lo que tienes que ver es cuan bello es físicamente tu personaje. Ten en cuenta que la belleza que se tire, será acorde a la raza y la cultura. Si quieres puedes tirar primera la belleza antes de elegir los grupos de personalidad, así adecuas a estos de acuerdo al aspecto de este.
El jugador deberá tirar con 3D6 +2 (número independiente a los 6 atributos básicos de cada criatura), representando la enorme diversidad física de cada persona. Para ver cuán bello es, consulta las siguientes definiciones para ver cuán bello es tu personaje:

De 1 a 4: El personaje es un monstruo deforme que le dará pena hasta al más cruel de los villanos. No hay que ser tan exagerados, pero el personaje no contará con todos sus miembros a la normalidad (a elección del DJ) debido a que ha nacido con mal formaciones o ha sufrido un terrible accidente. Mucha gente lo mirará con asco y desprecio, y seguramente el individuo tendrá bastantes cicatrices que sólo logrará afear el rostro del mismo. Se obtendrá +1 a Intimidar, pero -1 en Hablar a Masas, Negociar/Rogar y Adular.

De 5 a 8: El personaje tiene forma humana y tendrá todos sus miembros, pero le costará conseguir matrimonio. Una pequeña joroba, o una gran nariz serán algunos de los rasgos más perjudiciales para éste, pero nada esto que le impida jugar normalmente, es por eso que el jugador sólo será víctima de algún que otro atentado respecto a su físico. Se penalizará en 1 la tirada de Negociar/Rogar y Adular.

De 9 a 12: El personaje tendrá algunos granos y le faltarán algunos dientes, aparte de eso, es capaz de establecer una familia y conseguir un trabajo fuera del circo. Poseerá una belleza "media" sin nada de qué preocuparse sobre su rostro o su cuerpo.

De 13 a 16: El personaje posee un buen corte de cabello y una dentadura completa. Bastante gente le prestará atención debido a que posee una belleza un poco superior al del resto de la gente y hasta es posible que conquiste a una hermosa dama o a un apuesto príncipe.

De 17 a 19: Una linda sonrisa (con todos los dientes), ojos muy hermosos, y un buen físico harán una excelente combinación que deleitarán a la mayoría de la gente. Esto le dará la oportunidad de lucirse frente a quienes lo rodean, es por eso que se obtendrá +1 a Adular, Negociar/Rogar y +1 a la pericia Seducir (si es que se cuenta con ella).

20 o más: El personaje es un sueño hecho realidad para la mentalidad de la época. Con un guiño de ojo conseguirá cualquier trabajo que desee y tendrá a todo el mundo a su disposición. El DJ deberá tener muy en cuenta que está dirigiendo a un personaje muy particular. Se obtendrá +1 a Hablar a masas, Negociar/Rogar, Adular y +2 a la pericia Seducir.

Estilos de lucha

Cuando el jugador diseñe a su aventurero la idea es que éste mismo sea moldeado como desee. El estilo de lucha brinda gran personalidad y un carácter único al personaje. Se trata de una forma de batallar con distintos tipos de estrategias, y los mismos son: luchar sin armas, con una sola arma, con arma a dos manos, con arma y escudo, con dos armas, con arcos y ballestas, arrojadizas, lucha montada y combate sin corazas. Antes de comenzar a jugar, hay que elegir entre uno de estos estilos y escribirlo en la hoja del personaje.

Mejorar los estilos

Pues bien, más adelante, se van a señalar tres grupos de habilidades para los diferentes modos de combate. Hay cuatro grupos por estilo: el grupo 1, 2, 3 y 4, cada uno más fuerte que el anterior. A partir de nivel 1 el personaje entrará al grupo 1, y no podrá acceder al siguiente hasta que haya completado el mismo.
En cada grupo, hay tres habilidades distintas, y hay que usarlas todas para acceder al siguiente. En qué orden deben usarse estas destrezas queda a disposición del jugador, aunque sólo puede ganarse una de ellas por nivel.
Existe un último grupo, que es el grupo 4, pero el mismo sólo es accesible a los guerreros capaces de alcanzar el nivel 10.
A continuación se van a mostrar todas las habilidades de cada estilo:

Lucha sin armas:
Elfos y guerreros ágiles en general son habitúes de esta manera de combate tan elegante, que no sólo incluye puños como normalmente se cree, sino que además se emplean piernas y patadas, rodillazos, codazos, tomas y cabezazos. Marciales, asesinos, bribones, magos y luchadores son excelentes candidatos para emplearlo, no obstante el estilo de lucha se adecua perfectamente para personajes que deseen una expresión violenta. Enormes ogros, bárbaros conquistadores y míticos guerreros rúnicos también se pueden valer de su propia anatomía para prescindir de armamento.
Pros:

1. Principalmente el personaje no requiere ningún tipo de armamento, por ende ayuda en la economía de éste. Además en celdas o situaciones donde no se permite portar armas el guerrero no quedará indefenso.
2. Es un tipo de juego rápido y preciso, que si bien no le da importancia a la Iniciativa, sí se remarca la gran bonificación a la Defensa y a la precisión de los golpes, mejorando así los golpes críticos, la tirada de ataque y la certeza hacia lugares específicos del cuerpo de la víctima.
3. El estilo muestra equilibrio entre ofensiva y defensiva, perfila un modo de juego moderado.

Contras:

1. Las habilidades son débiles al principio y el personaje puede sentirse en desventaja frente a compañeros de aventura y a sus rivales. Se recomienda que lo utilicen jugadores pacientes que sepan apostar hacia el futuro.

2. En varios grupos se mejora la ofensiva del estilo, sin embargo el daño es poco si se lo compara con otros estilos. El estilo apunta más hacia a la precisión y efectividad que al poder de la destrucción.

Grupo	Destreza
1	1. **Recibir una Defensa espontánea:** Ya que no se usará ningún escudo, y por lo general no es un estilo para sujetos muy acorazados, el arte de la lucha sin armas permite al individuo mayor velocidad en sus manos, equivalentes a reflejos increíbles. 2. **Mejorar el daño del golpe:** Cuando el personaje entra en combate cuerpo a cuerpo, logra descargar tremendos ataques con sus extremidades. Deposita todo su peso y energía en sus extremos, y cada golpe que haga con un puño o con una patada provocará 1D6 PG en vez de 1D2. 3. **Lanzar 2 golpes:** Siempre consistirá en un estilo de lucha veloz, ya que el cuerpo no carga con 6 (o incluso más) kilos de armamento durante la batalla. Las manos y pies, al ser consideradas armas rápidas, bonifican la ofensiva y defensiva del luchador, otorgando un ataque adicional. No se aplicará el modificador por (F), pero sí por ventajas, categoría, etc.
2	1. **Duplicar la (F) en el daño del golpe:** A esta altura, el guerrero, depositará todo su espíritu en sus ataques, y ayudado por el peso de su cuerpo, ocasionará grandes lesiones en sus oponentes. Cuando llegue la hora de calcular el daño por un golpe exitoso se duplicará el modificador por (F) a la tirada. Semejante habilidad es de vital importancia para duendes, elfos, semielfos y humanos de menor masa muscular. El jugador puede elegir utilizar su (A) en vez de su (F) y manejarla de manera idéntica en esta destreza (o sea, por cada punto a partir de (A) 16 el personaje hará +1 al daño). 2. **Anular tirada de Defensa del rival:** La velocidad a la que son dirigidos los golpes del personaje es increíble, logrando que siempre lleguen a su objetivo sin importar de quien se trate. El primer ataque que lance el guerrero no podrá ser parado por el oponente con ninguna tirada de Defensa. 3. **Mejorar el golpe crítico:** Cada vez que el personaje haga un golpe crítico, y haya que tirar el D8 para ver en dónde golpeó, tendrá –2 al resultado de la tirada. A la hora de determinar si el ataque aturdió o fracturó (este estilo usa armas golpeantes) tirando el D6, el personaje tendrá nuevamente una bonificación, esta vez de -1. Semejante virtud convierte en un peligro al guerrero cuando inflinge un ataque crítico.
3	1. **Mejorar el daño del golpe:** Equiparándose a los mejores maestros, los golpes que efectúe el guerrero ocasionarán 1D10 PG y no 1D6 PG. Tales ataques se consideran mágicos en todos sus efectos. 2. **Mejorar la tirada de Ataque:** La potencia reflejada en un contundente ataque del personaje es desviada sólo por las protecciones más poderosas, obteniendo +4 al Ataque. 3. **Mejorar la Defensa contra proyectiles:** Como se mencionó antes, este estilo desarrolla grandes reflejos, y un guerrero de tal nivel es capaz de evadir cuatro proyectiles empleando su Defensa sin penalización alguna durante el turno. Semejante destreza también se aplica a conjuros que requieran disparos y que vayan dirigidos al personaje.
4	1. **Obviar la penalización para dar golpes específicos:** Sembrando el terror en sus enemigos, el guerrero visualiza los puntos flacos de ellos y los ataca sin complicación alguna. No se tendrá penalización alguna para poder atacar en lugares específicos (como por ejemplo en la cabeza del rival o intentar desarmarlo, etc). Esto sólo se aplica contra criaturas humanoides.

Lucha con una sola arma:

Es un modo elegante de combate que lo utilizan guerreros adoctrinados o bien entrenados. Cortes humanas, guerreros de gala, elfos, asesinos y artistas se valen de una sola arma para defenderse de manera eficaz y discreta. Dependiendo el caso la (A) puede combinar mejor que la (F) en este estilo que no es nada instintivo, sino que sigue un riguroso sistema de códigos y disciplina que van de la mano con una mente inteligente, es por eso que es raro de ver entre orcos, ogros y bárbaros.

No hay que confundir luchar con una sola arma que luchar con una sola mano, ya que en esta clase de combate pueden emplearse ambas opciones. Espadas largas, espadas bastardas, espadas élficas, hachas, martillos, mazas y las armas medianas en general congenian muy bien con el método.

Pros:

1. El estilo es muy elegante y sobrio, para aquellos que den importancia a la estética habrán acertado con esta elección.
2. Cuenta con uno de los mejores golpes críticos del juego ya que lo bonifica sobremanera, dando un total de +3 en el D20.
3. Se mejora también la defensa del guerrero, por ende se recomienda para aquellos que su alerta sea pobre o para quienes quieran potenciarla y volverse aún más difíciles de alcanzar.

Contras:

1. Este estilo de lucha llega a infligir un daño moderado, porque si bien no hay muchas habilidades que ayuden a mejorarlo las armas utilizadas mayormente son medianas, y estas tienen muchas oportunidades de ocasionar un daño respetable con una buena tirada de dados. Para personajes más agresivos no se recomienda otra manera de combatir.

Grupo	Destreza
1	1. **Mejorar el Ataque:** Concentrando toda la ligereza y flexibilidad de una sola arma en la mano, el personaje es capaz de manejar a ésta a su antojo, obteniendo así +1 al Ataque. 2. **Mejorar el daño del golpe:** Al apuntar con precisión el arma, el guerrero posee la concentración necesaria como para enfocarse ataques más dañinos, dirigiéndose hacia las vísceras y órganos de sus oponentes. Cada vez que haga un golpe con éxito, sumará +2 al daño. 3. **Mejorar reflejos:** El envión del individuo es mucho más corto que el de su rival, y encima, al luchar de un solo lado, es más fácil aproximársele. Durante la batalla, se obtendrá –2 a la Iniciativa y +2 a Defensa.
2	1. **Mejorar el golpe crítico:** Un golpe exitoso del personaje conlleva a que su enemigo sufra grandes heridas, y aunque el estilo demuestre elegancia, no pierde ferocidad: Se obtendrá +1 para hacer ataques críticos en el D20 (por ejemplo, si uno hace crítico con 3 o menos, ahora lo hace con 4 o menos). 2. **Mejorar el golpe crítico:** Cuando se usa una espada con este estilo, por ejemplo, es mucho más fácil rebanar extremidades. A la hora de tirar el D6 para ver el efecto secundario de un golpe crítico, se penalizará en 1 el resultado de la tirada. 3. **Recibir una Defensa espontánea:** Ya que el personaje sólo deja vulnerable una pequeña parte de su cuerpo a la hora de combatir, y su técnica es casi perfecta, tendrá un chequeo de Defensa que no le consumirá acción alguna en el turno, aunque sólo se aplicará en el combate cuerpo a cuerpo y se penalizará de la forma correspondiente (nivel, crítico, etc).
3	1. **Mejorar el golpe crítico:** Cada maniobra exitosa del personaje conlleva a que su enemigo reciba grandes daños en combate cuerpo a cuerpo, y aunque el estilo demuestre cierta elegancia, no perderá ferocidad: Se obtendrá +2 para hacer ataques críticos en el D20 (por ejemplo, si uno hace crítico con 4 o menos, ahora lo hará con 6 o menos). Esta habilidad se combina con la mejora del Grupo 2. 2. **Mejorar Ar:** Utilizando correctamente su lado más débil, el personaje no sólo que nunca podrá ser flanqueado (los enemigos no golpearán con bonificadores extras si están de costado o retaguardia en combate cuerpo a cuerpo respecto al personaje), sino que obtendrá +2 a su Ar. En caso de ya contar con la ventaja Guerrero Inalcanzable, se recuperarán los puntos invertidos en dicha destreza. 3. **Penalizar la Defensa del rival:** El primer golpe del personaje penalizará en 6 el Defensa del rival, el segundo en 4 y el tercero en 2.
4	1. **Recibir una Defensa espontánea:** A esta altura, el guerrero ha logrado una coordinación excelente con su cuerpo, y calcula cada vez mejor sus movimientos. Aprovechando su mano no hábil, éste podrá usar su Defensa para detener un ataque en el turno durante un combate cuerpo a cuerpo.

Lucha con arma de astas:
Similar al estilo de lucha con armas a dos manos ya que las de asta también requieren de ambas extremidades para ser usadas, sin embargo la diferencia radica en que estas consisten básicamente en un bastón o vástago, en cuyo extremo se fija una hoja metálica o cuchilla puntiaguda. Esta condición es necesaria para ser considerada de asta, como sucede con lanzas, alabardas y guadañas.

Pros:

1. El estilo es muy variado, aporta bonificaciones a la defensa del personaje y al daño crítico principalmente, pero también ayuda a luchar a distancia mediante grandes saltos, sorprender a enemigos montados y aquellos con poca agilidad.
2. Si bien se requieren las dos manos para emplear estas armas permite jugar un tipo de personaje rápido y con armas ligeras.

Contras:

1. No es un estilo brutal y muy dañino como el de armas a dos manos, por ende para tratarse de un modo de juego del que se pretende mayor potencia puede decepcionar a aquellos jugadores más aguerridos.

Grupo	Destreza
1	1. **Mejorar la Iniciativa:** Se aprovecha el gran alcance de estas armas y por ello se bonifica en 3 la Iniciativa. 2. **Mejorar el golpe crítico:** Es difícil no destrozar al enemigo cuando se utiliza semejante estilo, es por eso que se obtendrá +1 para ocasionar ataques críticos en el D20 (por ejemplo, si uno

	hace crítico con 3 o menos, ahora lo hace con 4 o menos). 3. **Recibir una Defensa espontánea:** La forma del arma permite usarla para atacar y protegerse al mismo tiempo, eso por ello que se recibe una tirada de Defensa durante el combate.
2	1. **Penalizar la Defensa del rival:** Rápidos, certeros y mortíferos golpes superan los reflejos del enemigo, haciendo que éste penalice en 2 su Defensa. 2. **Golpe de barrido:** Cada vez que el aventurero haga un ataque en combate cuerpo a cuerpo afectará a todos los enemigos adyacentes al objetivo. Los que rodeen al blanco sufrirán automáticamente 1 PG por nivel del usuario del arma. 3. **Mejorar el golpe crítico:** Cuando se usa un arma de asta con este estilo, por ejemplo, es mucho más fácil alcanzar órganos. A la hora de tirar el D6 para ver el efecto secundario de un golpe crítico, se penalizará en 1 el resultado de la tirada.
3	1. **Mejorar Defensa:** El gran mango del arma ayuda al combatiente de manera similar a un escudo y cubre el largo de su cuerpo, que sumado a la velocidad del experto bonificará en 2 su Defensa. 2. **Mejorar el daño del golpe:** Los ataques del personaje se hacen a una velocidad tan rápida que lastiman mucho al cuerpo del rival. El guerrero suma +2 a su ajuste al daño. 3. **Prepararse contra rivales pesados:** El guerrero se clava en el suelo y aprovecha el largo del arma para sorprender a enemigos de gran tamaño. Con dicha estrategia se sumarán 5 PG adicionales al ajuste al daño contra los siguientes oponentes: • Guerreros que luchen sobre cualquier tipo de montura, ya sea que estén cargando o no. • Criaturas grandes como ogros, trolls, gigantes y demás monstruos. • Criaturas voladoras que se acerquen para luchar en combate cuerpo a cuerpo.
4	1. **Muralla:** El experto ataca a una distancia tan larga que su oponente no puede alcanzarlo. Siempre que el personaje luche únicamente contra **un solo enemigo** (por ejemplo en un duelo) en combate cuerpo a cuerpo el rival deberá tirar (A) menos nivel para conseguir asestar sus golpes. El enemigo puede efectuar el control de (A) una sola vez por turno, en caso de fallar deberá esperar al siguiente para volver a intentar tocar al guerrero.

Lucha con arma a dos manos:

Se trata de un modo agresivo que permite potenciar aún más la ofensiva del guerrero o simplemente brindarle algo de ataque a aquellos que necesiten mayor potencia durante el combate. Enormes cimitarras, pesadas hachas de batalla, mazos gigantescos y garrotes casi tan grandes como una persona conforman el itinerario de este método de lucha.

Es importante aclarar que el estilo siempre requiere de ambas manos para obtener sus beneficios, ni siquiera ogros o bárbaros pueden ignorar semejante regla. Aquellos que empleen únicamente una de sus extremidades para blandir estas armas provocarán mitad de daño y penalizarán en 5 sus tiradas para impactar.

Pros:

1. El estilo de lucha es muy agresivo, quizás el mayor del juego. Bonifica no sólo el daño del arma sino que también los golpes críticos y penaliza las defensas del oponente.
2. Ayuda a combatir contra monstruos y otros usuarios de la magia.

Contras:

1. No se centra mucho en la defensiva, por eso personajes con poca (A) o (R) deberían combatir de otra manera ya que se tornarían susceptibles al daño o a los golpes críticos.
2. Al tener que emplear armas lentas es corriente ser uno de los últimos en actuar durante el turno.

Grupo	Destreza
1	1. **Penalizar la Defensa del rival:** Potentes, pesados y mortíferos golpes superan las Defensas del enemigo, haciendo que éste penalice en 2 su Defensa. 2. **Mejorar el ataque:** Se dan golpes muy potentes y se mejora en 2 la tirada de Ataque. 3. **Mejorar el golpe crítico:** Es difícil no destrozar al enemigo cuando se utiliza semejante estilo, es por eso que se obtendrá +1 para ocasionar ataques críticos en el D20 (por ejemplo, si uno hace crítico con 3 o menos, ahora lo hace con 4 o menos).
2	1. **Mejorar Iniciativa:** Una persona normal se mostraría muy lento con una pesada arma a dos manos, sin embargo, este guerrero demostraría lo contrario. A este nivel, se bonificará en 4 la tirada de Iniciativa. 2. **Recibir una de Defensa espontánea:** Aunque esté empleando sus dos manos para manejar su arma el guerrero habrá adquirido la destreza necesaria como para ganar una evasiva sin perder acción alguna. 3. **Dispersar conjuros con cada golpe:** Por cada golpe que se aseste con éxito a un lanzador de conjuros habrá que tirar 1D10 (tanto el atacante como la víctima). Si el usuario de este estilo obtiene un número igual o mejor que su oponente disipará en el acto un conjuro de la escuela Defensa, incluso así se podrán remover varios hechizos por turno. Primero se

	disiparán los sortilegios de niveles inferiores.
3	1. **Mejorar el daño del golpe:** Los que realmente saben luchar con este tipo de armas saben que deben usar la ventaja del peso del arma a la hora de infligir una herida. En vez de hacer +2 al daño cuando golpee, el guerrero hará +4. 2. **Mejorar el dado del arma:** El personaje ascenderá en una categoría de dado: por ejemplo, si usa un arma que hace 1D8, ahora hará 1D10, o si usa una que hace 2D4+2 ahora hará 2D6+2. Esta gran virtud se empleará aunque se utilice un arma mágica. 3. **Penalizar Concentración:** Todo lanzador de conjuros que sea atacado por el guerrero, tendrá –1 (acumulativo) a su tirada de Concentración por cada golpe recibido hasta el final de la batalla. Ni los magos más fuertes pueden soportar semejante sacudida.
4	1. **Mejorar el golpe crítico:** Es imposible no aniquilar al contrincante al emplear semejante estilo, por eso, se obtendrá +2 para ocasionar ataques críticos en el D20 (por ejemplo, si uno hace crítico con 4 o menos, ahora lo hace con 6 o menos).

Lucha con dos armas:

Este es un estilo de lucha divertido que permite transformar al personaje en cómo se ve y experimentar el uso de armamento variado. Blandir dos armas se refiere literalmente a emplear una en cada mano al mismo tiempo, el escudo no cuenta para este tipo de juego, sino que tiene el suyo descrito más adelante. Las armas pequeñas y medianas son las descritas aquí, ni siquiera personajes tan fuertes como bárbaros u ogros pueden portar dos al mismo tiempo, sólo aquellos de niveles muy altos son capaces de tal destreza. Para quienes luchen con dos armas sin los beneficios de este estilo penalizarán en 2 su mano hábil y en 5 la no hábil, la segunda tampoco podrá usar su modificador por (F) y sólo podrá impactar al final del turno. La mano hábil puede portar armamento mediano, en la no hábil sólo armas pequeñas.

Pros:

1. Al igual que el estilo de lucha con arma a dos manos este es uno muy ofensivo, donde predomina la ventaja del ataque adicional, mayor oportunidad de causar daño al oponente y penalizar su ofensiva.
2. No es tan lento como el estilo mencionado anteriormente, y además está un poco más distribuido el nivel entre ofensa y defensa.
3. Se trata de un modo de juego versátil que permite implementar distintos armamentos y se adecua a cualquier raza y categoría.

Contras:

1. Demora en volverse poderoso, otros estilos de lucha poseen destrezas más fuertes en niveles inferiores. No es un modo de juego recomendable para jugadores poco pacientes.
2. La mayor cantidad de bonificaciones se aplican de manera indirecta, o sea, no da un modificador directo a la hoja del personaje proporcionando mejor daño, mejor iniciativa, mejor Ataque o Defensa. Las ventajas de combatir así se focalizan primordialmente en el golpe extra que da este estilo de lucha.

Grupo	Destreza
1	1. **Luchar sin penalizaciones:** El personaje habrá adquirido la coordinación perfecta como para no tener ningún penalizador al Ataque y/o Defensa cuando emplee sus dos armas de forma simultánea, además, no tendrá necesidad de ejecutar su ataque adicional al final del turno, sino que lo hará al mismo tiempo que todos los demás. 2. **Intercambiar las armas espontáneamente:** Se podrá cambiar de armamento en el turno sin perder acciones, para el turno siguiente se tomará la Iniciativa de la última arma que el personaje utilizó. Esta habilidad también permite desenfundar armas o recoger equipo del suelo sin problema ni consumo de tiempo alguno. 3. **Usar un arma mediana en cada mano:** Normalmente un guerrero no puede cargar 2 armas M al mismo tiempo (o sea, un arma mediana en cada mano), sino que está obligado a usar 2 armas P a la vez o una M y una P. Seleccionando esta habilidad el personaje sí será capaz de blandir 2 M, una en cada mano.
2	1. **Recibir una Defensa espontánea:** Con la mano no hábil se obtendrá una parada gratuita destinada al combate cuerpo a cuerpo. 2. **Defensa contra proyectiles:** Formando una muralla veloz el guerrero es capaz de frenar ataques de Disparos dirigidos hacia él sin penalización alguna. 3. **Penalizar la Defensa del rival:** Lluvia de ataques y destellos son dirigidos hacia el contrincante, y como este se confunde tendrá una penalización de -5 adicional a su tirada de Defensa.
3	1. **Obviar la Defensa del rival:** Un enemigo, al contemplar al personaje, sólo verá una nube de armas moviéndose a increíble velocidad. Ya que le es muy difícil seguir tantos golpes no podrá parar (usar su Defensa) el golpe de la mano no hábil. 2. **Mejorar la Defensa contra los disparos:** Con la velocidad del rayo el personaje gana 3 tiradas de Defensa efectivas únicamente contra ataques de Disparos.

	3. **Provocar daño cuando al inicio del turno:** A pesar de que el estilo posee algunas destrezas defensivas en su mayor parte es ofensivo. Todo enemigo que se halle en contacto cuerpo a cuerpo del personaje sufrirá 3 PG al inicio de cada turno, no pudiendo ser evitados mediante ninguna ventaja ni habilidad (únicamente por medios mágicos). Si bien el daño no puede ser evitado sí puede ser reducido.
4	1. **Usar 1 arma grande en cada mano:** En cada mano el guerrero podrá blandir un arma G (como una alabarda, una lanza larga, etc.). No habrá ningún penalizador adicional ni demás, incluyendo si éstas son mágicas.

Lucha con arma y escudo:
Una de las maneras más populares de jugar ya que se adapta a cualquier tipo de raza o cultura kalaganesa. Todos los pueblos utilizan escudos y comprenden la importancia de este, por ende son fáciles de conseguir, además también son compatibles con la mayoría de las categorías y en algunas ocasiones convienen más que una armadura. Caballeros, bárbaros, enanos, sacerdotes, hechiceros y hasta ogros pueden vestir tal equipamiento.

Pros:

1. Forma de combate orientado a la defensiva, que no sólo mejora la tirada de Defensa sino que con ella permite hacer cosas que ningún otro estilo, como proteger a los aliados y mantenerlos con vida o mejorar los PC.
2. Al igual que se comenta anteriormente, luchar con arma y escudo da ventajas en todos los aspectos defensivos: armadura, PC, proporciona mejor y más tiradas de Defensa, ayuda contra golpes críticos y ante algunos hechizos.
3. Los escudos son relativamente económicos y a diferencia de muchas armas pueden hallarse en todos los países y pueblos de Las Tierras Inmortales.

Contras:

1. No aporta mucho a la ofensiva del personaje, por ende éste puede demorar bastante en derrotar a sus enemigos.
2. Seres que ignoran las tiradas de Defensa vuelven casi obsoleto a este estilo de lucha, es recomendable cuidarse ante tales enemigos.

Grupo	Destreza
1	1. **Mejorar Defensa:** La potencia del escudo en manos del guerrero hacen que éste se convierta en una sólida muralla y obtendrá +1 a su Defensa. 2. **Usar Defensa contra disparos:** El personaje podrá emplear su Defensa y detener proyectiles físicos que le arrojen a él. No se aplicará ningún penalizador, la tirada de defensa se utilizará normalmente a menos que se especifique una situación atípica (estar cegado, sorprendido, en una posición inferior, etc.). Tal destreza no sirve contra sortilegios. 3. **Usar Defensa para ayudar a los aliados:** Ampliando su noción sobre el campo de batalla, y empleando todos sus reflejos, el personaje será capaz de parar ataques en combate cuerpo a cuerpo que vayan dirigidos a otro individuo y no a él mismo, aunque tendrá –5 a su tirada ya que requiere demasiada coordinación. No se podrá proteger a alguien que esté a más de 2m de distancia. Si se posee la habilidad (2) de este grupo, también se podrán detener proyectiles que no vayan al personaje (aunque también se aplicarán los mismos penalizadores y restricciones).
2	1. **Aumentar los PC:** El estilo de lucha en arma y escudo se define mediante tácticas que permiten al guerrero resistir por tiempo prolongado una batalla, y por lo tanto, su resistencia se fortalece obteniendo 1 PC por nivel. 2. **Recibir una Defensa por cada Ataque que se tenga:** Demostrando casi la máxima expresión en el estilo, el personaje ganará una cantidad de paradas equivalentes a la cantidad de ataques que posea, esto no se aplicará si se incrementa el número de golpes con magia, técnicas, furia asesina, etc. 3. **Mejorar la Defensa contra golpes críticos:** La experiencia le ha permitido al guerrero prever los ataques más fuertes de sus oponentes. Mientras que cualquier otro guerrero tendría –5 al detener un golpe crítico, el personaje sólo tendrá –2.
3	1. **Mejorar Ar:** El guerrero puede transformarse en una verdadera muralla defensiva mientras se planta en el suelo. Siempre que no se mueva de lugar (ni siquiera unos cuantos metros) el personaje podrá bonificar en 2 sus puntos de Ar. 2. **Penalizar la Defensa del rival:** Al protegerse tan bien, el guerrero conoce los puntos débiles que uno siempre trata de cuidar, y aprovechando ese conocimiento, ataca a sus rivales dándoles donde más les duele. Aquel que use su Defensa para interferir la ofensiva del guerrero tendrá –4 a su tirada. 3. **Mejorar la Defensa utilizando PC:** Con gran esfuerzo el personaje puede aumentar su tirada de Defensa en el último momento. De manera espontánea, se puede sumar +1 al control de Defensa por cada PC extra que se gaste. Es importante aclarar que dicha acción

	sólo se mantiene vigente durante **una única parada y no durante el turno**. Mientras se tengan PC se podrán bonificar todos los chequeos de Defensa que se desee en el mismo turno.
4	1. **Usar Defensa contra conjuros:** El guerrero tendrá la habilidad de desviar los conjuros que sean lanzados contra él mientras luzca su escudo (con los penalizadores conocidos se podrá proteger también a otros individuos). Habrá que tirar Defensa con –8 en la tirada, si tiene éxito, habrá alterado el rumbo del ataque mágico. Esta habilidad sólo se podrá usar con conjuros que requieran Disparos.

Arcos y ballestas:
Es una clase de combate que abarca un enorme repertorio de armas, no el más numeroso, pero aún así muy variado. Aquí se cuentan arcos, ballestas y además las extrañas armas de fuego que son populares únicamente en los pueblos del norte kalaganés. Cuando uno compra estas armas no vienen con municiones, estas deben conseguirse aparte y cada una posee distintas características, todas ellas aplicables a esta manera de pelear. Cómodamente un personaje puede cargar hasta 2 carcajs (cada uno contiene 20 flechas) o una gran bolsa de pólvora para cargar hasta cuarenta tiros, para querer portar más deberá contar con un carro o bolso grande que no podrá tenerse a mano durante la batalla a menos que se cuente con algún tipo de asistencia. Es importante recordar que para lanzar cómodamente los disparos habrá que tener un alcance de al menos 10m, de lo contrario habrá una penalización de -5 al control en el D20.

Pros:
1. Golpear primero siempre es una ventaja, para cuando el enemigo llegue al cuerpo a cuerpo (si es que llega) éste se verá debilitado.
2. Al combatir a la distancia el personaje siempre se arriesga menos al peligro.
3. Permite combatir a oponentes difíciles de alcanzar, tales como criaturas voladoras o en posiciones elevadas.

Contras:
1. El estilo hace poco daño, aquí es necesario dar varios ataques mientras que otras escuelas alcanzan mayo nivel de destrucción. Sólo las armas provocan daño extremo, pero sólo se les permite dar un ataque por turno.
2. La necesidad de tener municiones es un problema cuando se está alejado de una ciudad o civilización, muchas veces uno debe forzar una ración de los disparos para no quedar desarmado. Los mejores proyectiles son también los más caros, a veces cuesta mucho mantener un arma así.
3. Tener este estilo de lucha como el principal a veces equivale a ser muy débil en cuerpo a cuerpo, dependiendo de la raza o categoría quizás sería aconsejable tenerlo como un "Plan B".

Grupo	Destreza
1	1. **Impacto:** Cada tiro certero que impacte contra el rival le quitará 1 PC. 2. **Mejorar el daño contra armaduras livianas:** Contra armaduras naturales y no metálicas (aunque las mismas sean mágicas) el personaje podrá infligir heridas perforadoras con mucha facilidad, ocasionando así +1 al daño por nivel. 3. **Mejorar precisión y rapidez:** Esta habilidad muestra la comodidad absoluta con el arma, teniendo como resultado dos efectos: • Cuando uno dispara con un arma a un rival situado cerca de un aliado es difícil apuntar, por temor a dañar a éste último. El personaje con esta destreza no tendrá ninguna penalización a su tirada de ataque en estas situaciones. • Moviéndose más rápido que el resto de los tiradores, el personaje no tendrá penalizador alguno a la Iniciativa cuando emplee su arma.
2	1. **Mejorar el daño del golpe:** Golpes dirigidos a los puntos débiles de los rivales traen como consecuencia que cada tiro provoque 1 punto adicional de daño por nivel impar que posea el personaje. 2. **Mejorar el golpe crítico:** A la hora de tirar el D6 para ver el efecto secundario de un golpe crítico, se penalizará en 1 el resultado de la tirada a causa de la precisión de los ataques. 3. **Mejorar la puntería:** El primer disparo de cada batalla que lance el personaje estará bonificado en 4 para determinar si impacta o no.
3	1. **Derribar criaturas voladoras:** Los proyectiles del tirador son clavados con gran fuerza y en los puntos más críticos de sus adversarios. Cada vez que el guerrero dispare con éxito a una criatura que se encuentre volando, obligará a la misma a realizar una tirada de (F) restando el nivel de éste, ya que si falla, caerá inmediatamente al suelo, sufriendo en la caída 1D6 PG por cada 3m. Si el blanco vuela gracias a un conjuro, le obligará a realizar un chequeo de Concentración con el mismo penalizador en vez de (F). 2. **Obviar la Defensa del rival:** Los tiros del personaje se asimilan a feroces relámpagos, y ninguna criatura será capaz de utilizar su Defensa contra semejantes proyectiles.

	3. **Obviar conjuros de Defensa con armas mágicas:** Sólo con municiones mágicas, los proyectiles del guerrero que golpeen con éxito no serán detenidos por literalmente ninguna barrera o protección proveniente de algún conjuro de Defensa (como Vientos de Defensa, Retorno de virotes, Orbe, etc.), tampoco se reducirán los daños por habilidades, ventajas, armaduras, etc.
4	1. **Realizar siempre golpes críticos:** Los disparos del guerrero serán considerados siempre golpes críticos. Las armas de fuego bonificarán en 2 el D20 para provocar tal impacto.

Armas arrojadizas:

Es sin duda uno de los estilos de lucha más divertidos y originales, que incluye un gigantesco número de proyectiles y permite caracterizar a personajes muy distintos del resto. Bardos, ladrones, marciales, asesinos, ingenieros, amazonas, duendes, corsarios y demás bribones o personajes ágiles pueden beneficiarse de dardos envenenados y armas pequeñas fáciles de ocultar. Las armas arrojadizas se caracterizan por ser más precisas que destructivas, además son una excelente opción para personajes furtivos o discretos e incluso como segunda opción para tener un estilo de lucha adicional.

Muchas de las armas pertenecientes a la sección de equipo son compatibles con las destrezas otorgadas en los siguientes grupos, tales como dagas, hachas, dardos y otras armas que sean pequeñas, muchas de ellas incluso pueden utilizarse también en combate cuerpo a cuerpo, aunque en cada caso se otorga una descripción detallada en cada ítem. Para poder desenvolverse cómodamente un héroe podrá contar con 20 municiones, a diferencia de Arcos y ballestas, estas son fáciles de recuperar.

Pros:

1. Esta manera de combatir es muy dinámica y diferente a la del "montón", suele ser una opción muy divertida y rápida para jugar.
2. Brinda una gran diversidad de proyectiles para disparar.
3. Golpear primero siempre es una ventaja, para cuando el enemigo llegue al cuerpo a cuerpo (si es que llega) éste se verá debilitado.
4. Otorga gran cantidad de ataques, esto incluso permita no necesitar una alta tirada en (A).
5. Permite combatir a oponentes difíciles de alcanzar, tales como criaturas voladoras o en posiciones elevadas.

Contras:

1. El estilo hace poco daño, aquí es necesario dar varios ataques mientras que otras escuelas alcanzan mayo nivel de destrucción. Sólo las armas provocan daño extremo, pero sólo se les permite dar un ataque por turno.
2. La necesidad de tener municiones es un problema cuando se está alejado de una ciudad o civilización, muchas veces uno debe forzar una ración de los disparos para no quedar desarmado. Los mejores proyectiles son también los más caros, a veces cuesta mucho mantener un arma así. A diferencia de Arcos y ballestas, aquí el personaje cuenta con menor cantidad de proyectiles, aunque estas son más fáciles de rastrear y recuperar.
3. Tener este estilo de lucha como el principal a veces equivale a ser muy débil en cuerpo a cuerpo, dependiendo de la raza o categoría quizás sería aconsejable tenerlo como un "Plan B".
4. Este modo de combatir no termina de estar a gran distancia del rival, por lo que- a veces puede un hallarse en cuerpo a cuerpo en pocos turnos, personajes poco resistentes o con poca armadura pueden verse amenazados.

Grupo	Destreza
1	1. **Mejorar el daño del golpe:** Proyectiles dirigidos a los puntos débiles de los rivales traen como consecuencia que cada tiro provoque 1 punto adicional de daño por nivel impar que posea el personaje. 2. **Mejorar Iniciativa:** La rapidez de reflejos permite desenfundar las armas a una velocidad impresionante, por lo que se bonificará en 4 la Iniciativa de los disparos. 3. **Bonificar todos los ataques con armas arrojadizas 1:** La habilidad tiene usos distintos, dependerá del arma que se use: • Dardos y Rokas pueden utilizarse para combatir en combate cuerpo a cuerpo en vez de ser arrojados, las hachas arrojadizas y martillos arrojadizos pueden emplearse como si fueran armas de mano y realizar 1D8. • Con las siguientes armas se obtiene un ataque adicional: estrellas élficas, dardos de mano, dardos fantasmas, hojas cortas (menos espada corta), hachas arrojadizas, martillos arrojadizos, boomerangs, boleadoras, cerbatanas, juguete duende y/o rocas afiladas podrá disparar un proyectil adicional en el turno. • El disco de acero permite dispararse a 20m adicionales de distancia.
2	1. **Mejorar el golpe crítico:** El personaje bonifica en 2 su tirada en el D20 para provocar un golpe crítico. 2. **Mejorar la distancia del disparo:** Este estilo de lucha posee un escaso rango a distancia, pero el maestro logra superarse. Por cada nivel que sea el personaje bonifica en 5m su distancia para arrojar sus municiones.

	3. **Bonificar todos los ataques con armas arrojadizas 2:** El personaje obtiene un ataque adicional.
3	1. **Defensa del rival:** Esta destreza se emplea siempre con el último disparo que haga el personaje, sin importar cuantas habilidades, conjuros o técnicas emplee para obtener ofensivas extras. Semejante disparo ignora cualquier tirada de Defensa. 2. **Aumentar los PC:** La lluvia de ataques del personaje ya será algo natural para este, y al estar tan acostumbrado no se agotará tanto al ejecutar semejante ofensiva. Se obtendrá 1 PC adicional por nivel. 3. **Bonificar todos los ataques con armas arrojadizas 3:** El personaje obtiene un ataque adicional.
4	1. **Obviar conjuros de Defensa con armas mágicas:** Sólo con municiones mágicas, los proyectiles del guerrero que golpeen con éxito no serán detenidos por literalmente ninguna barrera o protección proveniente de algún conjuro de Defensa (como Vientos de Defensa, Retorno de virotes, Orbe, etc.), tampoco se reducirán los daños por habilidades, ventajas, armaduras, etc.

Lucha montada:

Para que un personaje pueda beneficiarse de este sistema siempre debe estar cabalgando un caballo u otra criatura que el DJ acepte, no sirve si solamente está a pie o cerca del animal. Si bien uno se refiera al caballo también pueden tenerse en cuenta otras criaturas, tales como grifos, unicornios, pegasos, etc, sin embargo debe hablarse muy bien con el director para la obtención de las nuevas destrezas y utilizar el sentido común (por ejemplo… no se puede cabalgar sobre un ogro y utilizar este estilo). Cabalgar en situaciones extrañas es una pericia que quizás pueda ser de ayuda en varias oportunidades si se emplea una montura poco común. Este combate puede combinarse con cualquier otro, sus destrezas pueden emplearse al mismo tiempo que las de los demás estilos ya que todos pueden luchar mientras estén montando un corcel. Sin este estilo de lucha un corcel sólo servirá como medio de transporte.

Pros:

1. Se guerrea junto a un poderoso PNJ, por ende se trata de un aliado a la hora del combate, ayuda única entre los demás estilos de lucha.
2. Al combinarse con cualquier otro estilo de lucha vuelve al jinete realmente muy poderoso, con montones de ataques, velocidad y bonificación a sus atributos.

Contras:

1. Es difícil utilizarlo ya que en montones de lugares no se puede ingresar con un animal, puede ser una taberna, escaleras empinadas, lugares estrechos o sitios ceremoniales. Esta forma de combate suele emplearse tan sólo en la mitad de las peleas.
2. Es costoso comprar el animal, así que personajes de nivel bajo rara vez pueden acceder a este.
3. Muchas veces conviene mantener este estilo como un "plan b" o como una segunda opción ya que no siempre estará disponible el corcel. Al poder combinarse con otras destrezas de guerra no trae muchos inconvenientes escogerlo a niveles más altos.

Grupo	Destreza
1	1. **Luchar junto con el corcel:** El personaje podrá lograr que la montura ataque durante la batalla sin ninguna clase de penalización en el turno. La confianza en el animal ya se ha afianzado. Consultar al director por los atributos del animal. 2. **Subir a nivel 3 (esto es sólo para caballos y corceles élficos):** La montura podrá ascender de nivel y bonificar en 1 sus tiradas de Ataque, también ganará un nuevo ataque con sus cascos. 3. **Mejorar Ataque y Ar:** Aprovechando una situación de altura ventajosa el personaje bonificará en 1 su Ar y Ataque, rivales en un nivel igual o más altos que el jinete no permitirán tales mejoras.
2	1. **Mejorar la Iniciativa de la montura:** A la hora de tirar Iniciativa, el animal empleará los mismos bonificadores que su amo posea. Ambos seres se moverán al unísono en una muestra de unión a la hora de combatir. 2. **Subir a nivel 4 (esto es sólo para caballos y corceles élficos):** La montura podrá ascender al nivel 4 y bonificará en 2 puntos adicionales su tirada de Ataque. 3. **Mejorar la carga de caballería:** Si un personaje ataca a otro antes de que su oponente cargue, normalmente dicha marcha sería anulada y el modificador al daño multiplicado se vería cancelado. Sin embargo, un guerrero que tenga el estilo de lucha montada podrá efectuar la carga normalmente sin interrupciones aunque sufra uno o más ataques en su recorrido, sin importar la cantidad de daño sufrido o si los golpes fueron críticos.
3	1. **Mejorar el daño de la carga:** A la hora de realizar una carga junto al animal, el personaje inflingirá automáticamente el triple de su modificador al daño si golpea con éxito (contando todo modificador) en vez del doble, aunque esto sólo se llevará a cabo en el primer ataque que se efectúe.

	2. **Proteger a la montura del daño de conjuros:** Todo conjuro de daño que no se centre en el corcel será incapaz de afectarle, como por ejemplo una bola de fuego. El vínculo entre el jinete y su bestia es tan grande que no importará nada. 3. **Subir a nivel 5 (esto es sólo para caballos y corceles élficos):** El animal, luego de tanto tiempo de aprender grandes técnicas y maniobras, será capaz de ascender a nivel 5 de inmediato. Subirá en 1 su tirada de Ataque y probabilidad de causar un ataque crítico.
4	1. **Mejorar la ofensiva de la montura:** A esta altura, el animal será tan fuerte como un guerrero de nivel medio, es por eso que podrá efectuar un ataque adicional (a elección del jinete). Además todos los golpes que realice el animal ascenderán una categoría de dado.

Combate sin corazas:

Este estilo es el más común de los modos de combatir que pueden utilizar la mayoría de los personajes, la lucha sin armaduras es utilizada en todos los confines de las Tierras Inmortales, y la practican ricos y pobres. Para beneficiarse de la lucha sin corazas es necesario carecer de yelmos también, sí pueden usarse accesorios tales como brazaletes, cinturones, rodilleras, etc., pero ningún tipo de pertrecho o protección que pueda prevenir contra golpes críticos u otorgar Ar. Objetos mágicos pertenecientes a las categorías joyas, vestimenta, accesorios y demás no traerán ningún inconveniente o prohibición, los escudos también están permitidos.

El combate sin corazas no implica estar desnudo o contar con un taparrabos, también pueden implementarse ropas de cualquier índole, uniformes, tatuajes, adornos, capas, etc.

Pros:

1. Principalmente el personaje no requiere ningún tipo de armadura, por ende ayuda en la economía de éste. Además en celdas o situaciones donde no se permite portar armas el guerrero no quedará indefenso.
2. El estilo es muy estético, permite lucir como a uno le gusta sin la necesidad de armaduras que no le gusten al jugador.
3. Altos niveles de defensa, quizás tan o más que el estilo de lucha con arma y escudo.
4. Al igual que el estilo de lucha montada éste modo de combate puede combinarse con cualquier otro estilo del juego, por ende logra formar personajes realmente poderosos.
5. Se trata de una excelente elección en cualquier nivel del juego, sea durante los comienzos o en los niveles más superiores como un estilo secundario.

Contras:

1. Como se dijo previamente el estilo es sumamente defensivo, por ende se recomienda combinarlo con alguna manera de combatir más agresiva para poder desenvolverse en el ataque.
2. **Peligrosa exposición a los golpes críticos**: Hay destrezas que ayudan contra tal circunstancia, pero siempre hacer un control de (R) contra este tipo de agresiones representa una amenaza, y el personaje puede volverse un blanco fácil para sus oponentes.

Grupo	Destreza
1	1. **Recibir una Defensa espontánea:** Al no llevar tanto peso consigo, el guerrero puede moverse con facilidad y eficacia, de esta manera, el turno le alcanzará para obtener una parada gratis en el turno sin agitarlo demasiado. 2. **Mejorar la guarda:** Esta es una manera de luchar libre y rápida, el personaje amortiguará los golpes sufridos exponiéndose al mínimo: • Se bonificará en 4 puntos la Iniciativa. • Todo daño sufrido, sea mágico o no, se reducirá en 4 PG. 3. **Incrementar los PG:** La piel del personaje se ha convertido en una gruesa cobertura de cuero duro, obteniendo diminutos cayos en toda su superficie. Esto le traerá dos grandes beneficios: • Por cada nivel que sea el personaje (incluyendo nivel 1) obtendrá +5 a sus PG raciales. Los siguientes daños sufridos ignorarán estos PG y sólo se tendrán en cuenta los PG raciales originales: venenos, sustancias nocivas que se beban, aspiren o ingieran de algún otro modo (como ácidos y otros químicos), temperaturas extremas, caídas, sofocamiento y enfermedades. • Su modificador a los PG raciales por (R) no se aplicará sólo a nivel 1, sino en todos los niveles.
2	1. **Mejorar el descanso acorde a la (R):** El personaje no sanará sus heridas como los demás, sino que el sistema que aplicará funcionará de la siguiente manera: cada vez que repose 8hs curará una cantidad de PG equivalente a su tirada de (R) (contar modificadores por categoría, ventaja, etc.). Además, si el personaje es un conjurador, ese número de (R) también se sumará a los PF o PM que se recuperan cuando se descansa 8hs. 2. **Anular el daño de un golpe recibido:** Debiendo soportar terribles dolores en su pasado, el guerrero tolera mejor el daño que otros individuos. Una vez al día, éste podrá omitir un daño (a elección) que haya recibido en el momento. Tal habilidad puede adicionarse a la ventaja Anular

	un ataque recibido. 3. **Mejorar la (R) contra golpes críticos:** Ante golpes críticos el personaje bonificará en 4 su tirada de (R), pudiendo así combinarse con los modificadores otorgados a dicho control cuando sea nivel 8.
3	1. **Mejorar la Defensa:** Ya que se trata de un estilo de lucha basado en la soltura, acostumbrado a moverse rápidamente y a un estado de alerta constante, el guerrero se habrá acostumbrado a realizar evasivas rápidas y espontáneas, por lo tanto: • Se habrá ganado una tirada de Defensa totalmente gratuita. • Los proyectiles podrán ser evitados sin penalización extra, y si se es capaz de esquivar conjuros (cualquiera sea la razón) tampoco habrá penalizadores. 2. **Recibir Resistencia mágica:** La piel del personaje se ha forrado de una dura capa de piel y cicatrices, volviéndose más difícil de perforar. Por cada nivel impar que sea el personaje, obtendrá 1 punto de resistencia natural a la magia perjudicial en 1D20. Es de importancia saber que semejante virtud no se aplicará a los conjuros psíquicos. 3. **Mejorar la Defensa:** Se bonificará en 3 la Defensa del personaje.
4	5. **Obviar un ataque de cada enemigo:** Los reflejos del guerrero serán tan perfectos que todos los oponentes con los que se enfrente lanzarán un ataque menos contra él (el ataque cancelado quedará a elección del jugador).

Armamento y Especializaciones en armas

Todo guerrero, como se vio más adelante, mejora sus técnicas y movimientos con el transcurso del tiempo. La mayoría de sus estrategias incluyen el manejo de un arma y la misma se convierte en un objeto letal a manos de un sujeto con experiencia.
Luchadores y peleadores cuentan con especializaciones en diferentes grupos de armas al comenzar el juego: Arco y ballesta, armas de asta, golpeantes, hojas pesadas, hojas cortas, hojas largas, perforadoras, látigos y escudos. Cuando el personaje sea nivel 1, tendrá que elegir uno de estos grupos, al hacerlo, sabrá usar todas las armas que pertenecen al mismo, por ejemplo, si se elige el grupo de hojas pesadas, sabrá usar un hacha común, una de doble filo, una arrojadiza, etc. Si se especializa en armas de asta se sabrá usar tanto una lanza como una alabarda.

Beneficio de las especializaciones en armas:

Los siguientes modificadores sólo deben emplearse si el guerrero maneja armamento en el que se especialice:
Ser especialista en un arma para combate cuerpo a cuerpo brinda +1 al Ataque y Defensa. También provoca 2 PG adicionales y bonifica en 1 la Iniciativa.
Si se es especialista en armas de proyectiles no cambiará casi nada, la única diferencia es que se dará +1 a Disparos en vez de Ataque y Defensa.
El guerrero que tenga especialización en un escudo tendrá +1 a su Defensa.

Equipo, armas y armaduras:

Todo aventurero comienza el juego con 3m de cuerda, una bolsa de dormir, comida y bebida para una semana, yesca y pedernal y una antorcha. Esto es lo que se llama “kit de aventurero”.

A continuación en esta sección se mostrarán todas las armas disponibles para los personajes, separadas en distintas tablas que recorren las armas pequeñas, medianas, grandes, larga distancia, armaduras y vehículos. Existe también un pequeño grupo de armas raciales, estas son herramientas de guerra que pertenecen a un pueblo o raza específica y sólo pueden ser usados por seres pertenecientes a dichos grupos, no obstante hay ventajas y categorías que permiten el acceso a dicho armamento. Más adelante puede hallarse la definición de todas las clasificaciones mencionadas.

Armas pequeñas: Se trata de equipamiento capaz de emplearse en una sola mano y de peso liviano. Dagas, manoplas, puñales e incluso algunos escudos pequeños forman parte de esta clasificación, muchas de estas armas incluso pueden lanzarse y utilizarse también en combate a distancia. Ladrones y otros bribones ocultan fácilmente en sus ropas y botas cuchillos y cadenas, así como un campesino puede portar disimuladamente un palo o un comerciante un látigo.

Arma	Tipo	Descripción	Costo Mp
Cadena	Látigo	• 1D3.	4
Cuerda reforzada	Látigo	• 1D2.	3

Cuchillo	Hoja Corta	• 1D3. • -1 a la Iniciativa.	2
Daga	Hoja Corta	• Puede utilizarse en combate a distancia como cercano. • 1D4. • -1 a la Iniciativa.	5
Daga murciélago (arma racial: duende)	Hoja Corta	• Esta daga puede utilizarse en combate a distancia como cercano. • Es una cuchilla de mango y hoja curva, al dispararse genera movimientos circulares. • 1D4. • Si se la arroja volverá al siempre hacia la mano de su lanzador.	15
Escudo arrojadizo (arma racial: élfica)	Escudo/ Proyectil	• Se trata de un escuro de acero plano, liviano y compacto. • Otorga una tirada espontánea de Defensa. • +1 a Ar y Defensa. • Se puede lanzar empleando Disparos, su daño es de 2D4.	20
Escudo colmillo (arma racial: élfica)	Escudo	• Del escudo sobresale un filo que permite ser utilizado como una espada. • Otorga una tirada de Defensa espontánea. • Brinda +1 a Ar y a la tirada de Defensa. • Su daño es de 1D8. • Si se usa para atacar en vez de para defender provoca 1D8.	35 Mo
Escudo pequeño	Escudo	• Otorga una tirada espontánea de Defensa. • Brinda +1 a Ar y a la Defensa. • Si se lo usa para atacar provoca 1D3.	5 Mo
Espada corta	Hoja Corta	• 1D6.	10
Garfio	Hoja Corta	• 1D4. • -1 a la Iniciativa.	5
Garras de acero (arma racial: élfica)	Hoja Corta	• Se trata de un guantelete con dos o tres garras afiladas a la altura de los nudillos. • 1D4+1.	25
Hoz	Perforadora	• 1D4+1.	6
Látigo	Látigo	• 1D4. • Bonifica en 2 a la Iniciativa.	8
Manopla	Golpeante	• Si uno lucha con sus puños provoca 1D2, la manopla bonifica en 1 el daño.	5
Manopla con púas	Golpeante	• Si uno lucha con sus puños provoca 1D2, la manopla con púas bonifica en 2 el daño.	10
Manoplete (arma racial: ogra)	Golpeante	• Se trata de una enorme manopla de hierro tamaño “ogro). • Sólo sirve si se golpea con el puño. • Suma +3 al daño.	12
Palo	Golpeante	• 1D3.	2
Puñal	Hoja Corta	• 1D4. • -1 a la Iniciativa.	6
Puñal de asesino (arma racial: élfica)	Hoja Corta	• Se trata de un puñal muy largo y angosto, está tan afilado que	8

		incluso mella las armaduras de las víctimas. • 1D4. • Penaliza en 1 adicional la defensa del oponente	

Armas medianas: Este tipo de armamento conforma el grueso del equipo de batalla, tanto de grandes ejércitos como de aventureros ocasionales, tales son espadas, hachas y lanzas. Su tamaño es ideal para utilizarlo cómodamente mediante una sola extremidad, sin embargo pocos son los aptos que logran blandir dos de estas armas al mismo tiempo, sólo se puede usarlas de esta manera mediante el estilo de lucha Combate con dos Armas. De lo contrario se penalizará en 2 la tirada de ataque con la mano hábil y en 5 la mano no hábil, además el modificador por fuerza sólo se aplicará para la primera de ellas. Las armas medianas no pueden esconderse fácilmente, quizás mediante una capa o una túnica, de lo contrario cualquier persona razonablemente atenta descubrirá que el personaje está armado.

Arma	Tipo	Descripción	Costo Mp
Cimitarra	Hoja Larga	• 1D8.	15
Cuchillo Carnicero (arma racial: ogra)	Hoja Pesada	• 1D10. • Esta arma posee la forma de un enorme cuchillo de carnicero que puede usarse uno en cada mano. • Cualquier personaje que no sea ogro debe usarlo a dos manos.	25
Escudo de runas (arma racial: enana)	Escudo	• Es un escudo bautizado por clérigos enanos y runas protectoras, sin embargo no es un arma mágica. • Brinda una tirada espontánea de Defensa. • Brinda +2 a Ar y +1 al Defensa. • Reduce en 2 PG el daño sufrido por conjuros. • Si se usa para atacar en vez de defender provoca 1D4 PG.	25 Mo
Escudo grande	Escudo	• Otorga una tirada espontánea de Defensa • Brinda +2 al Ar y al Defensa, pero contra proyectiles brinda + Ar 3. • No se puede atacar contra este escudo. • Penaliza en 1 la (A).	35Mo
Escudo mediano	Escudo	• Otorga una tirada espontánea de Defensa. • Brinda +2 a Ar y al Defensa. • Si se lo usa para atacar provoca 1D4.	17 Mo
Espada bastarda (arma racial: humana)	Hola Larga	• Más grande que una espada larga, pero no tan pesada como un arma a dos manos. • 1D8+1. • Penaliza en 1 la Iniciativa. • Sirve a una como a dos manos.	25
Espada élfica (arma racial: élfica)	Hoja Larga	• 1D8. • Arma delicada con forma de katana.	40
Espada larga	Hoja Larga	• 1D8. • Hoja cortante muy común, es la más adaptable y eficaz de las armas corrientes. Puede hallarse en la mayor parte de las Tierras Inmortales.	20
Flagelo	Golpeante	• 2D4.	30

		• Penaliza en 2 la Iniciativa.	
Florete	Hoja Larga	• 1D6. • Penaliza en 1 la tirada de (R) contra crítico a la víctima.	25
Garrote	Golpeante	• 1D6.	6
Garrote con púas	Golpeante	• 1D6+1	15
Gran'cha (arma racial: ogra)	Hoja Pesada	• Enorme espada ancha y plana que el ogro puede usar en una mano. • 1D10. • Cualquier personaje que no sea ogro debe usarla a dos manos.	25 (si no se pertenece a ninguna tribu ogra costará 20 Mo)
Hacha de doble filo	Hoja Pesada	• 1D8.	20
Hacha de mano	Hoja Pesada	• 1D8.	20
Hacha doble enana (arma racial: enana)	Hoja Pesada	• Hacha de doble filo más pequeña y circular diseñada para el combate cercano y a distancia. • 1D6+1. • Tanto en distancia como en cuerpo a cuerpo provoca el mismo daño.	35
Lanza	Perforadora	• 1D6+1. • Bonifica en 1 la Iniciativa.	10
Lanza alada de guerra (arma racial: duende)	Perforadora	• Se trata de una lanza aserrada y muy delgada que desgarra la carne. • 1D8. • +1 al Ataque. • Bonifica en 2 a la Iniciativa. • Sólo puede emplearse si se carga y si se está montado en el ave. Únicamente duendes pueden portar esta arma, sin importar categorías, ventajas, etc.	50
Látigo de tres colas	Látigo	• 1D6. • Bonifica en 2 a la Iniciativa.	20
Látigo de nueve colas	Látigo	• 1D8. • Bonifica en 2 a la Iniciativa.	35
Látigo serpiente (arma racial: élfica)	Látigo	• Látigo negro cuyos lazos son de acero. • 1D4 +2. • Bonifica en 1 a la Iniciativa.	20
Mangual	Golpeante	• 1D8.	20
Martillo arrojadizo (arma racial: enanil)	Golpeante	• Es un martillo pequeño que puede lanzarse a distancias cortas. • 1D6+1. • Puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo también, pero provoca sólo 1D6.	8
Martillo de guerra	Golpeante	• 1D8.	25
Martillo de guerra rúnico (arma racial: enana)	Golpeante	• Martillo de guerra con diseños, runas y elegante estética enanil. • 1D8.	35
Maza	Golpeante	• 1D6+1.	20
Pica	Perforadora	• 1D6. • Penaliza en 1 la tirada de (R) contra crítico a la víctima.	5
Rompecabeza (arma racial: ogra)	Golpeante	• Es un enorme flagelo que el ogro puede utilizar a una mano,	25

		su masa no es de acero, sino de rocas y cráneos. • 2D6. • Penaliza en 4 la Iniciativa. • Cualquier personaje que no sea ogro debe usarlo a dos manos.	

Armas grandes: Se llama así a esta selección de armas porque deben utilizarse con ambas manos, por lo menos la mayor parte del tiempo. Es armamento pesado que suele penalizar la iniciativa y velocidad del usuario, no obstante el elevado potencial de daño que suelen causar compensa con creces dicho modificador. Algunas no son tan agresivas y por ende no son tan lentas, pero sea cual fuese el caso no puede utilizarse una de estas en cada mano, ni siquiera criaturas enormes como los ogros pueden hacerlo. Un arma grande no puede pasar desapercibida, por más telas y estuches que se utilice semejante equipo es notorio.

Arma	Tipo	Descripción	Costo Mp
Alabarda	Asta	• 1D10+1. • Se emplea a dos manos.	50
Bo (arma racial: élfica)	Golpeante	• Baston largo de madera pulida que puede llegar a medir 1,80m. • Bonifica en 2 chequeos de (A) o (F) para saltar. • 1D6. • Bonifica en 1 por nivel la tirada de Iniciativa.	15
Cimitarra a dos manos	Hoja Larga	• 2D6+2. • Penaliza en 4 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos.	40
Espada a dos manos	Hoja Larga	• 2D6+2. • Penaliza en 4 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos.	55
Espada D'ungrim (arma racial: enana)	Espada	• Enorme espada a dos manos que concentra todo su peso en la punta de la hoja, atravesando todo lo que toca. • 2D6+2. • Permite tirar Ataque sin penalización por Ar contra las siguientes armaduras: acolchadas, pieles, cuero, cuero endurecido y cuero endurecido con tachas. • Penaliza en 5 la Iniciativa.	80
Gran Plancha (arma racial: ogra)	Hoja Larga	• Gigantesca espada a dos manos de estructura tosca y grotesca. • 3D6+2. • Penaliza en 4 la Iniciativa. • Debe usarse a dos manos.	45
Guadaña	Asta	• 1D10. • Se emplea a dos manos. • Penaliza en 1 la tirada de (R) contra críticos.	30
Hacha de batalla	Hoja Pesada	• 2D6+2. • Penaliza en 4 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos.	45
Lanza élfica	Perforadora	• 1D4+1. • Esta lanza da un ataque adicional por turno • Penaliza en 2 la Iniciativa. • A nivel 3 no se tendrán 4 ataques sino 3.	25
Lanza larga	Perforadora	• 1D10+1. • Bonifica en 1 la Iniciativa.	18

		• Se emplea a dos manos.	
Lanza de caballería (arma racial: humanos)	Perforadora	• Esta arma se emplea a una sola mano, pero cuenta como grande. • +2 al Ataque. • 3D6+10. • Sólo puede emplearse si se carga y si se está montado. • Penaliza en 2 la tirada de (R) de críticos. • Su golpe se considera como un **Ataque especial**.	180
Martillo a dos manos	Golpeante	• 2D6+2. • Penaliza en 4 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos.	40
Palute (arma racial: ogra)	Golpeante	• Es un gigantesco garrote con púas y astillas, a veces puede tratarse de un hueso enorme. • 3D6+2. • Penaliza en 4 la Iniciativa. • Debe usarse a dos manos.	40
Tridente	Perforadora	• 1D10+1. • Bonifica en 1 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos.	8

Armas a distancia: Como su nombre lo indica este armamento es para combatir desde lejos o en distancias más allá de la adyacencia. Arcos, dardos, ballestas, redes y otros conforman este grupo, que en muchos casos, componen un nivel de tecnología relativamente avanzado como sucede con naciones humanas y clanes enanos que fabrican pistolas y arcabuces. Cada arma posee su propio rango, éste puede depender de su calidad o del estilo de lucha utilizado (Arcos y ballestas o Arrojadizas), lo que siempre hay que tener en cuenta es que este tipo de armas es de difícil implementación en el combate cuerpo a cuerpo, por ende si el enemigo se halla a menos de 10m se penalizará en 5 el chequeo de Disparos. Algunas de ellas pueden usarse también en combate cuerpo a cuerpo, pero en cada ejemplo estará aclarado en la descripción del arma.
También aparecerán las municiones, estas depende pura y exclusivamente del arma a la que corresponden y sólo pueden ser utilizadas de dicha manera.

Arma	Tipo	Descripción	Costo Mp
Arcabuz (arma racial: humano y enanil)	Arco y ballesta	• Sólo funciona con balas. • +3D4 al daño. • Por cada 50m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Recargar el arma lleva tiempo en el turno, por eso el arcabuz sólo puede lanzar un único tiro, sin importar qué tipo de estilo de lucha o especialización en armas use el personaje. • El impacto del arcabuz siempre se considera un golpe crítico. • Alcanza los 100m.	200 Mo
Arco corto	Arco y ballesta	• Penaliza en 2 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos. • Por cada 30m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Alcanza los 150m.	20
Arco corto compuesto	Arco y ballesta	• Brinda el modificador al daño por (F). • Penaliza en 2 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos. • Por cada 30m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Alcanza los 150m.	50
Arco largo	Arco y ballesta	• Penaliza en 2 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos. • Por cada 50m de distancia que se encuentre el	35

		objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Alcanza los 210m.	
Arco largo compuesto	Arco y ballesta	• Brinda el modificador al daño por (F). • Penaliza en 2 la Iniciativa. • Se emplea a dos manos. • Por cada 50m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Alcanza los 210m.	70
Arco largo élfico	Arco y ballesta	• Brinda +1 a Disparos. • Esta arma no puede romperse mediante un fallo crítico. • Penaliza en 2 la Iniciativa. • Por cada 80m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Alcanza los 250m.	70
Arpón	Perforadora	• 1D6+1 • Alcanza los 30m.	20
Atronador (arma racial: enanil)	Proyectil	• Sólo funciona con balas. • +4D4 al daño. • Por cada 50m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Recargar el arma lleva tiempo en el turno, por eso el atronador sólo puede lanzar un único tiro, sin importar qué tipo de estilo de lucha o especialización en armas use el personaje. • El ataque del atronador siempre se considera un golpe crítico. • Alcanza los 150m.	300 Mo
Ballesta	Arco y ballesta	• Penaliza en 4 la Iniciativa. • Bonifica en 2 el ajuste al daño. • Se emplea a dos manos. • Por cada 50m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Alcanza los 180m.	60
Ballesta marcial (arma racial: élfica)	Arco y ballesta	• El arma posee un compartimiento adicional para lanzar dos saetas en vez de una. • Esta arma puede cargarse en una sola mano y ocultarse fácilmente. • Da un ataque adicional por turno. • Por cada 50m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • A nivel 3 no se tendrán 4 ataques sino 3. • No puede combinarse con el estilo de lucha con dos armas. • Alcanza los 120m.	300
Boleadoras	Proyectil	• 1D6. • La boleadora se utiliza siempre con un penalizador de -5 ya que sirve para paralizar piernas o brazos. En caso de que el arma impacte con éxito inmovilizará automáticamente el miembro escogido. • Alcanza los 50m.	5
Boomerang	Proyectil	• 1D4. • Siempre regresa con su lanzador (a menos que acierte el ataque). • Alcanza los 50m.	10
Cerbatana	Proyectil	• Sólo funciona con dardos. • La cerbatana sólo permite un disparo por turno, pero en caso de impactar siempre obligará a tirar (R) contra golpes críticos. • Alcanza los 40m.	3
Daga	Hoja Corta	• Puede utilizarse en combate a distancia como cercano. • 1D4.	5

		• -1 a la Iniciativa. • Alcanza los 25m.	
Daga murciélago (arma racial: duende)	Hoja Corta	• Esta daga puede utilizarse en combate a distancia como cercano. • Es una cuchilla de mango y hoja curva, al dispararse genera movimientos circulares. • 1D4. • Si se la arroja volverá al siempre hacia la mano de su lanzador. • Alcanza los 25m.	15
Dardo	Proyectil/ Munición	• 1D3. • Pueden lanzarse con las manos o emplearse en una cerbatana. • Alcanza los 20m.	1Mc cada dardo
Disco de acero (arma racial: élfica)	Proyectil	• Se trata de un disco afilado del tamaño de un plato. • 1D4. • Se puede hacer un solo ataque con esta arma por turno y únicamente sirve para el combate a distancia. • El ataque con el disco de acero es espontáneo y requiere 2 PC. • El arma siempre retorna a la mano de su lanzador. • Alcanza los 50m.	Disco de acero
Escudo arrojadizo (arma racial: élfica)	Escudo/ Proyectil	• Se trata de un escudo de acero plano, liviano y compacto. • Otorga una tirada espontánea de Defensa. • +1 a Ar y Defensa. • Se puede lanzar empleando Disparos, su daño es de 2D4. • Alcanza los 50m.	20
Estrellas élficas (arma racial: élfica)	Proyectil	• Se trata de un proyectil similar a un shuriken. • 1D3. • Alcanza los 25m.	1Mp cada una
Hacha doble enana (arma racial: enana)	Hoja Pesada	• Hacha de doble filo más pequeña y circular diseñada para el combate cercano y a distancia. • 1D6. • Tanto en distancia como en cuerpo a cuerpo provoca el mismo daño.	35
Honda de mano	Proyectil	• Sólo puede ser cargada con piedras, que en vez de hacer 1D3 harán 1D4. • Alcanza los 50m.	3
Jabalina	Perforadora	• 1D6. • Bonifica en 2 la Iniciativa. • Alcanza los 100m.	10
Martillo arrojadizo (arma racial: enanil)	Golpeante	• Es un martillo pequeño que puede lanzarse a distancias cortas. • 1D6+1. • Puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo también, pero provoca sólo 1D6. • Alcanza los 40m.	8
Pistola (arma racial: humano y enanil)	Arco y ballesta	• Sólo funciona con balas. • + 1D4+2 al daño. • Por cada 50m de distancia que se encuentre el objetivo, se tendrá –1 a la tirada de Disparos. • Recargar el arma lleva tiempo en el turno, por eso la pistola sólo puede lanzar un único tiro, sin importar qué tipo de estilo de lucha o especialización en armas use el personaje. • El ataque de la pistola se considera siempre como un golpe crítico. • Alcanza los 50m.	100 Mo

Red	Proyectil	• Posee un diámetro de 3m y pude utilizarse únicamente contra animales "pequeños" y seres humanoides. • Permite tirar Disparos sin penalización por armadura. • Si el ataque resulta exitoso el objetivo deberá tirar (F) o (A) menos el nivel del atacante, en caso de fallar permanecerá inmóvil durante 1D3 turnos, no pudiendo utilizar manos, brazos, piernas, pies ni ningún otro miembro. • Alcanza los 20m.	5
Roka (arma racial: ogra)	Proyectil	• Se trata de un pequeño menhir pulido y filoso. • 3D4+4. • Penaliza en 2 la Defensa. Sólo puede tirarse una por turno. • Deben aplicarse ambas manos. • El blanco debe tirar (F) restando el nivel del lanzador, si falla, caerá al piso. • Alcanza los 50m.	30
Bala (arma racial: humano o enanil)	Munición	• Debe utilizarse en el atronador, arcabuz o pistola • 2D4.	1 Mo
Flecha élfica (arma racial: élfica)	Munición	• Las flechas de los elfos son huecas, por eso son más ligeras y llegan más lejos. • 2D3.	2Mc cada flecha
Flecha o Saeta de madera	Munición	• 1D4.	1Mc cada flecha
Flecha o Saeta de acero	Munición	• 1D6.	3Mc cada flecha

Armaduras: Estas no son armas, y están diseñadas únicamente para defenderse, por eso es que los escudos no van incluidos en esta sección y figuran únicamente armaduras, yelmos y bardas para caballos. Todos estos pertrechos deben llevarse vestidos para funcionar, de lo contrario su protección no sirve, también se comenta en cada ítem cuánto tiempo se tarda en calzar la coraza al cuerpo. Las corazas raciales, al igual que las armas, no pueden ser utilizadas por un pueblo o raza al que no se pertenezca, y los motivos también son varios: costumbre, rechazo o descreimiento a ciertos materiales, tamaños o anatomías muy distintas, etc. Algunas ventajas y categorías secundarias permiten emplear este equipo de guerra siendo de otra raza.
En cuanto a los yelmos estos no forman parte de la armadura, sino que son un accesorio aparte, no suman Ar pero sí dan otros beneficios.
A diferencia de las armas éstas no estarán por orden alfabético, son menor cantidad y es más fácil hallarlas en el listado, por ello se describirán primero las más ligeras y que menor armadura protegen y por último las más pesadas. Para mayor información ver la sección de PG y Armaduras donde se brindan más detalles sobre el funcionamiento de estas.

Armadura	Tipo	Descripción	Costo Mo
Armadura de pieles (oso, lobo, reptil, escamas, etc.)	Ligera	• Brinda Ar 1. • +10 PG.	3Mo
Armadura acolchada (rellena con algodón o plumas)	Ligera	• Concede Ar 1. • +10 PG.	3Mo
Armadura de cuero	Ligera	• Proporciona Ar 1. • +10 PG.	3Mo
Armadura de cuero endurecido	Ligera	• Da +2 a Ar. • +15 PG.	10Mo
Armadura de cuero con tachas	Ligera	• Brinda Ar 2. • + 15 PG.	10Mo
Armadura de cuero endurecido con tachas	Ligera	• Concede Ar 3. • +20 PG.	25Mo
Cota de mallas	Ligera	• Proporciona Ar 5. • +35 PG.	65Mo

Cota de mallas élfica (vestimenta racial: élfica)	Ligera	• Se trata de una cota de mallas tan ligera como una camiseta, puede ser utilizada debajo de la ropa y además es muy elegante. • Concede Ar 7. • Penaliza en 2 PC. • +50 PG.	85Mo
Cota negra (vestimenta racial: sólo elfos oscuros)	Ligera	• Se trata de una cota de mallas elegante pero siniestra, con adornos aserrados, hombreras y coderas llenas de púas y terminaciones afiladas. • Las púas y filos de la armadura hacen que el personaje provoque 1 punto de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo. • Concede Ar 7. • Penaliza en 2 PC. • +50 PG.	100Mo
Armadura de escamas	Pesada	• Brinda Ar 7. • + 60 PG.	150Mo
Armadura de placas de bronce	Pesada	• Da Ar 8. • Penaliza en 1 la (A). • +70 PG.	250Mo
Armadura de placas	Pesada	• Provee Ar 9. • Penaliza en 1 la (A). • +80 PG.	400Mo
Armadura de campaña	Pesada	• Provee Ar 11. • Penaliza en 2 la (A). • +100 PG.	900Mo
Armadura de desfile	Pesada	• Es una armadura ceremonial y por lo general ostentosa, posee símbolos y decoraciones típicas de una nación o religión. • Concede Ar 12. • Penaliza en 3 la (A). • + 115 PG.	1500Mo
Armadura rúnica (vestimenta racial: enanil)	Pesada	• Esta armadura es pequeña y sólo un enano quepa en ella, por lo tanto no puede aplicarse a ninguna otra raza o ventaja que permita utilizar armamento racial. • Clérigos han bendecido esta coraza y runas la protegen, aunque no se considera armamento mágico. • Concede Ar 13. • +120 PG. • Reduce en 5 PG el daño sufrido por conjuros.	3500Mo
Barda ligera para el caballo	Pesada	• Brinda 2 puntos de Ar al corcel. • +20 PG.	200
Barda pesada para el caballo	Pesada	• Da 5 puntos de Ar para el caballo. • +40 PG.	900
Yelmo	Ligera	• Este puede ser liso o tener visor, cuernos, penachos, crestas, púas, etc. Incluso el casco puede ser también de pieles o fabricado mediante los restos de un animal y no ser necesariamente metálico. • Previene críticos contra la cabeza (Ver Tabla de Golpes Críticos).	1Mo
Yelmo elegante	Ligera	• De mejor calidad que el anterior y visto generalmente en situaciones ceremoniales. A veces puede tener piedras preciosas o portar accesorios costosos o pinturas muy delicadas. • Previene críticos contra la cabeza (Ver Tabla de Golpes Críticos).	5Mo
Yelmo enanil (vestimenta racial: enanil)	Ligera	• Posee inscripciones rúnicas y estética enanil, de gran calidad y vistoso. • Reduce en 1 el daño provocado por conjuros. • Previene críticos contra la cabeza (Ver Tabla de Golpes Críticos).	20Mo

Transporte: Este tipo de equipo se refiere a caballos y carros que si bien no siempre se vinculan a la batalla, son muy corrientes entre aventureros. Carruajes, carretillas, botes y corceles son muchas veces parte fundamental de una campaña ya que sin ellos las distancias recorridas por los personajes pueden verse afectadas en al menos la mitad del tiempo y velocidad transcurridos. También algunas categorías, estilos de lucha y grupos enteros son fuertemente afectadas por la carencia o tenencia de este tipo de equipamiento.

Transporte	Tipo	Descripción	Costo Mo
Burro o mula	Animal	• Este animal puede soportar varios kilos de carga e incluso tirar una pequeña carreta. • Casi no corre, no sirve para carreras cargando gente encima. • No tiene armadura ni tampoco da ataques, posee 40 PG.	20
Caballo	Animal	• El caballo está descrito en la Enciclopedia de Criaturas, consultar al DJ sobre su perfil.	55
Corcel élfico	Animal	• El corcel élfico está descrito en la Enciclopedia de Criaturas, consultar al DJ sobre su perfil. • Esta criatura es más rara que el caballo común y sólo se lo halla en algunos reinos élficos.	200
Carreta	Vehículo	• La carreta o carro cuenta con dos ruedas y un asiento para el conductor, aunque pueden cargarse varias cosas en su parte trasera. No tiene techo y puede ser tirado por un solo animal. • No soporta bien persecuciones o marcha a gran velocidad, ello requerirá un chequeo de Cabalgar -5.	25
Carreta de caravana	Vehículo	• Estos carros están diseñados para llevar grandes cantidades de equipaje, son muy comunes entre las casas mercantes, colonos en busca de nuevas tierras o nobles que ejecutan una mudanza. • Posee 4 ruedas, techo y espacio para que 6 pasajeros duerman junto a su equipaje. • No soporta bien persecuciones o marcha a gran velocidad, ello requerirá un chequeo de Cabalgar -5. • Puede ser tirado por varios caballos, desde 2 a 4, que si bien no darán más velocidad sí darán más resistencia a los animales y así se recorrerá mayor distancia.	250
Carruaje	Vehículo	• El carruaje está diseñado para llevar 3 o 4 personas que únicamente viajarán sentados y el equipaje de cada uno debe ser moderado. Posee 4 ruedas y es techado. • Puede ser tirado por varios caballos, desde 2 a 4, que si bien no darán más velocidad sí darán más resistencia a los animales y así se recorrerá mayor distancia.	120
Carruaje elegante	Vehículo	• Se trata de un carro ceremonial que suele llevar a personajes de la nobleza o de alto nivel. Muchas veces posee símbolos típicos de una nación o divinidad que lo hacen ser vistoso, también es común que cuente con piedras o metales preciosos, banderas y estandartes. • Es de esperar que este tipo de vehículos sea escoltado por una pequeña guarnición de soldados o que adentro de este viaje algún personaje de alto nivel.	1000

		• El carruaje está diseñado para llevar 3 o 4 personas que únicamente viajarán sentados y el equipaje de cada uno debe ser moderado. Posee 4 ruedas y es techado. • Puede ser tirado por varios caballos, desde 2 a 4, que si bien no darán más velocidad sí darán más resistencia a los animales y así se recorrerá mayor distancia.	
Vagón	Vehículo	• El vagón tiene 2 ruedas y se acopla a cualquier tipo de carro, no viene con techos ni asientos. • No es apto para carreras, persecuciones o marchas a gran velocidad, además dificulta la maniobrabilidad a la hora de conducirlo: da un penalizador de -2 a los chequeos para Cabalgar. • El vagón puede ser mejorado mediante los siguientes ítems, cada uno de ellos aumentará el coste de manera adicional: 1. **Techo** (10Mo) 2. **Asientos** (cada asiento 5Mo) 3. **Más distancia:** 2 ruedas adicionales para viajar más horas (10Mo) 4. **Carro de gran tamaño**: lleva el doble que un vagón normal, ideal para carretas de campaña (20Mo)	20
Bote	Vehículo	• Permite avanzar por mar, río y pantano, ante algún otro terreno marítimo consultar al DJ. • Un bote clásico puede cargar de 1 a 6 personas con equipaje "relativamente ligero" (sin baúles o cofres grandes, repuestos para el bote, animales grandes, etc.). • Viene con 2 remos y ancla.	40
Velero	Vehículo	• Permite avanzar por mar y río, pero no es bueno pantanos y ciénagas con poca circulación de viento. • Un velero puede portar hasta 10 pasajeros, no mucho más ya que es una nave ligera fabricada para ser veloz. • El vehículo es a vela, viene con ancla pero carece de remos. • Duplica la velocidad del bote.	1000
Barco	Vehículo	• Esta embarcación ya viene con 2 velas, un mástil, ancla, camarotes para 10 personas y uno separado para el capitán, también trae consigo un cañón. • Cuenta con un depósito para llevar hasta 10 toneladas de equipaje (aproximadamente 2 elefantes). • El barco posee muchísimas variantes, formas y tamaño, al igual que un vagón puede mejorarse a gusto y cada adicional exigirá un precio más caro. 1. **Camarotes:** Un barco alberga hasta 10 pasajeros dentro de sus camarotes (por cada cama adicional que se quiera sumar en el límite de pasajeros se requieren otros 100 Mo). 2. **Cañón:** Cada cañón extra requiere 500 Mo. 3. **Vela adicional:** El barco puede llevar una tercer vela y bonificar en 2 la tirada de Navegación del que la maneje. 4. **Mayor capacidad:** El barco puede crecer en tamaño y cargar toneladas adicionales de	5000

		equipaje, por cada tonelada extra que se quiera incrementar hay que pagar otras 500Mo. 5. **Rompehielo:** Una quilla de acero convierte a la embarcación en un rompehielos, para así poder transitar por mares helados. Este accesorio cuesta 1000Mo. 6. **Remos:** Trirremes o barcos de esclavos suelen tener remos a pesar de sus velas, estos permiten no disminuir la marcha e ir incluso más rápido cuando el viento impulsa la nave. Para tener remos se debe al menos pagar 2 veces el item **Mayor Capacidad** y 10 veces **Camarotes**. Los remos duplican la velocidad de la nave durante 10 minutos y cuesta 1000 Mo. 7. **Adorno elegante:** Una sirena tallada en roble, un dragón de bronce, fileteados de oro, pintura y diseño de un famoso artista, velas de seda, cañones decorados y demás adornos costosos. Cada gala que se le quiera agregar al barco cuesta 1000Mo.	
Trineo	Vehículo	• El trineo sólo funciona a tracción a sangre de la misma manera que un carro o carruaje, la diferencia es que está diseñado únicamente para deslizarse en la nieve y el hielo y puede ser llevado por perros de carga. • Hasta dos personas paradas pueden viajar aquí, y no tiene inconveniente en persecuciones o marchas a gran velocidad. • Posee un sistema de cuerdas y broches que permiten cargar consigo hasta una tienda para dormir.	22

Venenos

Los venenos son compuestos y fórmulas que pueden afectar uno o más sentido del organismo, y en algunos casos la consecuencia de la ingesta, respiración o tacto con este puede ocasionar la muerte. Asesinos, cazarrecompenzas, alquimistas, clérigos del mal, ladrones y demás bribones son asiduos usuarios de este te tipo de mezclas, que pueden usar tanto en combate como en cualquier momento que crean oportuno.
Los venenos son artículos extraños que no se consiguen a la vuelta de la esquina, incluso la enorme mayoría de las personas desconocen su existencia. Callejones oscuros, cofradías, tiendas misteriosas, palacios o lugares con mucho dinero y sectores privados o círculos muy particulares es donde se comercia de manera frecuente con este tipo de mercadería. Si un DJ permite que los PJ´s utilicen de manera cotidiana los venenos es porque algo mal está haciendo, ni siquiera en sociedades malvadas como Tar se permite circular libremente con una daga envenenada en el bolsillo. Es por eso que se debe hacer hincapié que el uso de ellos se limite a categorías muy específicas o para ocasiones que lo requieran, sería extraño ver a un paladín comprando un veneno en la feria para darle un ataque de alergia a un dragón o ver a un noble elfo adquiriendo un “afeante” para jugarle una broma a su vecino.
Es importante aclarar que ciertos narcóticos actúan de manera beneficiosa y no traen contraindicaciones, como es el caso del antídoto. Otros traen beneficios y remueven estados negativos, pero a veces poseen efectos secundarios que son descritos en cada ítem de la tabla de venenos.

Uso de los venenos

Estas toxinas pueden hallarse en dos variantes: polvo o líquido. El primero debe inhalarse para que actúe, en algunos casos el medio requerido es a través del contacto con la piel. Criaturas que no respiran tales como zombies, esqueletos o golems no pueden ser objetivos de un veneno, aguantar la respiración podría ayudar a algunos, pero sólo si es mediante los chequeos

correspondientes. Bombas, bolsitas, anillos con compartimientos o frasquitos pueden guardar narcóticos. La otra forma en que se los puede hallar es líquida, lo que significa que la gran mayoría de los casos implica beber la sustancia, aunque en cada ítem posee su propia descripción. Botellas, frascos, dagas con conductos inyectables, flechas y otras armas pueden embeberse con el líquido ponzoñoso.

Si la fórmula contacta con la víctima, sea cual sea estado, deberá hacer un chequeo de (R) menos el nivel del que lo utiliza: los mejores asesinos y bribones saben los momentos más propicios para administrarlos, formas para que actúen de manera más directa o sujetos más vulnerables que otros para que caigan más fácil en su trampa. Estos deben tratarse como los **Ataques especiales**, por lo que no pueden ser evadidos o anulados, ignoran también el Estilo de Lucha Combate sin Corazas.

Respecto a los componentes de los venenos no se va a hacer demasiado hincapié por un tema de realismo y complejidad. Entrar en términos técnicos y decir que para producir un narcótico se requiere sulfato de cobre u óxido de aluminio será algo engorroso e inútil, por ende cada vez que alguien fabrica uno de estos (con la pericia Venenos) se da por sentado que posee los ingredientes para lograrlo, también al costado de cada fórmula se halla el coste que se necesita invertir para conseguirlo.

Veneno	Efecto	Duración	Tipo	Costo Mo
Ácido	• Durante 1 turno el ácido provocará 5D6 a un objetivo y estructuras de roca o metal. • Funciona por contacto, actúa sin ser bebido o inhalado. • En caso de beber el daño provocado será racial. • La pócima de ácido no requiere ningún chequeo de (R).	1 Turno	Líquido	20
Adrenalina	• El personaje se altera, se excita, se vuelve más activo e inquieto. • Se torna inmune a la psicología. • Se bonifica en 2 todo chequeo de destreza física, como correr, nadar, saltar, etc. • Se gastará 1 PC adicional todos los turnos. • La pócima de adrenalina no requiere ningún chequeo de (R)	10 turnos	Líquido	15
Afeante	• Provoca terribles reacciones alérgicas como hinchazones, sarpullidos, estrechamiento de los ojos, alteración de la voz, etc.	1 día	Líquido o polvo	20
Alto rendimiento	• El personaje bonifica en 2 los chequeos de: nadar, correr, saltar y otras situaciones de aguante como caminatas largas o escalamientos. • La pócima de alto rendimiento no requiere chequeo de (R).	2 horas	Líquido	10
Alergénico	• El personaje comienza a estornudar o toser de una	1 hora	Polvo	8

	manera incontrolable.			
Alucinógeno	• El personaje ve alucinaciones, sólo éste sabrá qué es lo que está viendo. • También se altera el sentido de la vista y oído, no sólo visual. • Depende de lo que vea la víctima puede ser algo placentero o sufrir Miedo si es algo tenebroso.	1 hora	Polvo	25
Amnésico 1	• El personaje olvida todo lo que haya pasado hace 1 semana.	1 semana	Líquido	30
Amnésico 2	• El personaje olvida todo lo que haya pasado hace 1 año	1 año	Líquido	100
Antídoto	• El antídoto cancela automáticamente todos los efectos de uno o más venenos en el acto. • El antídoto no requiere ningún control de (R).	.	Líquido o polvo	25
Anti congelante	• Produce sensación de bienestar ante bajas temperaturas. • Evita daño por frío, aunque no actúa contra conjuros o armas de aliento. • No requiere control de (R).	2 horas	Líquido	20
Ceguera	• Causa ceguera.	1 día	Polvo	20
Congelante	• Congela en el acto cualquier líquido. • A dicha temperatura se mantendrán y preservarán todas las propiedades del líquido en cuestión. • La cantidad congelada dependerá del envase en el que se porta dicha toxina. • Si alguien bebe el congelante sufrirá 3D6 PG raciales.	2 horas	Líquido	15
Evaporador	• Esta fórmula evapora de manera automática cualquier líquido con el que entre en contacto. • Si alguien bebe este compuesto sufrirá 3D6 PG raciales.	-	Líquido	20
Muerte	• El personaje pierde 1 PG por día que no pueden ser sanados a menos que se remueva el veneno. • Dicha progresión tendrá efecto hasta que la víctima haya muerto.	-	Líquido	100
Parálisis 1	• El que beba esta fórmula quedará paralizado y no podrá mover ninguno de sus huesos y músculos.	1D6 turnos	Líquido	50

Parálisis 2	• El que beba esta fórmula quedará paralizado y no podrá mover ninguno de sus huesos y músculos.	1 día	Líquido	120
Perfume	• Este compuesto debe usarse sobre uno mismo y actuará únicamente contra sujetos del sexo opuesto. • El sujeto tendrá suerte contra aquellos cautivados por la hermosa fragancia y bonificará en 2 sus chequeos de (L). • En este caso excepcional no se harán los chequeos de (R) habituales, sino de (L).	4 horas	Líquido o polvo	25
Repelente	• Ahuyenta todo tipo de insectos, ratas y otras alimañas. • Debe usarse sobre uno mismo. • El repelente no requiere control de (R).	4 horas	Polvo	10
Sedante	• Tranquiliza al que lo beba, evitando que se enoje o altere. Si se encontraba ya en estado hostil este brebaje calmará sus ánimos. • Bajo dicho estado no se querrá correr o presionarse, tampoco iniciar una pelea. Para intentar aquello habrá que chequear (L). • Quita los efectos del Miedo, pero no del Terror. • Si se desea luchar contra los efectos del sedante habrá que chequear (R).	4 horas	Líquido	15
Somnífero	• Aquel que huela este polvo quedará dormido sin importar la situación en la que se esté.	2 horas	Polvo	25
Virus	• El personaje tiene fiebre, dolores en el cuerpo y cae bajo los síntomas de la gripe, angina, neumonía o cualquier otra enfermedad. • Los efectos de este veneno no son mortales, sino que se limitan a debilitar o incapacitar a una persona durante unos cuantos días.	1 semana	Polvo	30
Malestar estomacal	• El personaje tiene fuertes ataques de vómitos y diarrea que lo obligan a permanecer en reposo.	1 día	Líquido	25

Dinero:

Dinero: Un personaje comienza el juego con monedas de cobre (Mc), monedas de plata (Mp) y monedas de oro (Mo). Para determinar la riqueza de éste habrá que hacer la siguiente tirada:

- **Mc:** Tirar 2D6 y multiplicar dicho número por 10.
- **Mp:** Tirar 1D6 y multiplicar dicho número por 10.
- **Mo:** Tirar 1D4 y multiplicar dicho número por 10.

Una (Mo) equivale a 10 (Mp), mientras que una (Mo) equivale a 100 (Mc)

Categoría Social:

Tirar un dado porcentual o D100. Mientras mayor sea la tirada mejor posicionado estará el personaje y contará con mayor riqueza. He aquí las siguientes clases sociales:

1. **Noble (100%-80%):** Triplicar las tiradas de dinero.
2. **Comerciante (79%-60%):** +30 a las Mc, +20 a las Mp y +10 a las Mo.
3. **Plebeyo (59%-11%):** sin modificación a las tiradas de dinero.
4. **Pobre (10%-01%):** se comienza sin Mo.

Ventajas:

Todos los personajes nacen con condiciones físicas y mentales que les brindan ciertas ventajas o facultades capaces de mejorar a las de otros individuos.
Hay ventajas para guerreros y hechiceros, algunas de las mismas permitirán sobrepasar las habilidades y limites raciales de los personajes, como mejorar la belleza o el Ataque.
Cada ventaja cuesta una determinada cantidad de puntos, de los cuales, se tendrán 20 para gastar (a nivel 1). Por cada nivel que ascienda el personaje, se obtendrán 5 puntos, que podrán combinarse con aquellos sobrantes de los niveles pasados. Las desventajas ayudarán a incrementar los puntos de nivel 1.
Aquellas ventajas con (*) sólo sirven para lanzadores de conjuros.

1. **Atletismo:** El personaje bonifica en 2 sus chequeos en el D20 para los siguientes controles: correr, saltar, nadar, mantener la respiración, trepar, "situaciones atléticas en general" y marchas prolongadas (ya sea corriendo o caminando). (2)
2. **Mejorar la tirada de categoría social:** Se sumará 2D10 a la tirada porcentual de categoría social (no podrá superarse el 100%). Esta ventaja sólo puede utilizarse en el nivel 1, apenas se cree al personaje.(2)
3. **Curarse más rápido según nivel:** Un mejor metabolismo tiene como resultado que el personaje, cada vez que descanse lo necesario (depende del personaje), recupere 1 PG extra por nivel. Aquél número de PG se sumará al D3 correspondiente por dormir, al modificador por (R) y a cualquier otro. (2)
4. **Mejorar belleza:** El guerrero ha nacido con mejores cualidades estéticas que el resto de las personas y obtendrá +2 a su tirada de Belleza. (2)
5. **Obtener puntos adicionales de pericias:** Se obtienen 5 puntos adicionales en las pericias, esta ventaja se podrá escoger más de una vez. (2)
6. **Asegurar el daño (sólo para guerreros y guerreros con magia):** El personaje emplea toda su fuerza y potencia, lanzando energía destructiva que puede dar la muerte al oponente. Se da un ataque a elección que causará el máximo daño del arma, dicha habilidad se debe activar antes de tirar los dados de daño del equipo utilizado (y así poder mejorar el desempeño del héroe ese turno). Esta ventaja puede utilizarse una vez por batalla y no se aplica a Ataques especiales. (3)
7. **Mejorar Iniciativa:** Reflejos rápidos y cierto control del cuerpo brindan -2 a la Iniciativa. (3)
8. **Mejorar ofensiva 1:** Reflejos duchos y buenos sentidos dan un estilo de lucha superior durante la batalla. Se obtendrá +1 al Ataque y/o Disparos en las armas en que uno se especialice. (3)
9. **Extender alcance de los hechizos*:** Elegir uno de los 6 diferentes tipos de hechizos (ataque, psíquico, transformación, etc.). Los conjuros de la escuela seleccionada llevados a cabo por el mago incrementan su distancia para ser lanzados como si fuesen dos niveles más fuertes. No se alterarán aquellos que se empleen en cuerpo a cuerpo, tampoco se abarcarán más objetivos con conjuros masivos como Bola de fuego o Lluvia de diamantes.
   Esta ventaja puede escogerse varias veces y así bonificar a diferentes escuelas al mismo tiempo. (3)
10. **Repetir tirada de (R) contra golpes críticos:** Algunos personajes poseen una contextura bien dura y fibrosa, mientras que otros son más elásticos. Semejante condición permite al jugador repetir una tirada de (R) fallida contra golpes críticos. Se podrá usar esta ventaja una vez por día. (3)

11. **Filtrarse (sólo para duendes):** Seres tan pequeños como lo son los duendes pueden ver sin dificultad los pequeños puntos débiles de cualquier tipo de coraza, incluyendo las naturales. Al luchar en combate cuerpo a cuerpo, el hombrecillo estará tan cerca de aquellos desperfectos que golpeará fácilmente, obteniendo +1 al Ataque. (3)
12. **Bonificar Intimidar y Valentía:** Un temple firme y valeroso forjarán un bonificador de +2 a Valentía, sin embargo, el guerrero también tendrá un carácter fuerte y levemente agresivo, ganando +1 a Intimidar. No permite utilizar la desventaja Temeroso. (3)
13. **Huir:** Durante 1D4 turnos el personaje obtendrá +2 a su tirada de (F) o (A) para correr, en caso de estar a sobre una montura también bonificará en 2 su (A) o (I) para una tirada de cabalgar. (3)
14. **Guardia:** Fuerza de voluntad y determinación obligan al héroe a utilizar todas sus fuerzas en proteger al equipo y resistir la noche despierto. El personaje no necesitará dormir para sanar sus heridas y recuperar sus PF/PM, permaneciendo alerta recibirá los mismos beneficios que si hubiese descansado 8 horas. Esta ventaja puede utilizarse una sola vez por aventura. (4)
15. **Alargar duración de los hechizos*:** Elegir uno de los 6 diferentes tipos de hechizos (ataque, psíquico, transformación, etc.) Los conjuros ejecutados de la escuela seleccionada se mantendrán activos como si se fueran un nivel superior. (4)
    Esta ventaja puede escogerse varias veces y así bonificar a diferentes escuelas al mismo tiempo. (4)
16. **Ataque mortal:** El personaje lanza un solo ataque en el turno que fallará con "20" el dado, pero será tomado como un golpe crítico a todos sus efectos. Esta ventaja puede usarse con armas en las que se posea especialización únicamente, tampoco se podrán efectuar golpes a lugares específicos, no obstante, podrá emplearse Ataque mortal una vez por nivel en el día. (4)
17. **Conservar armadura:** Desenvolviéndose precavidamente el personaje siempre cuidará el estado de su armadura (mágica o no) y esta nunca será destruida por completo, teniendo así la opción de poder repararla. Si bien esta ventaja no previene los PG perdidos de la coraza ni daños ocasionados por golpes críticos, SÍ permitirá que ésta jamás termine de romperse y por lo menos proteja 1 punto, así podrá ir regenerando PG con el correr de los días. (4)
18. **Ignorar un "20":** Siempre que el personaje obtenga "20" en un chequeo anulará dicha pifia y se tratará simplemente como una tirada no superada, sin tener en cuenta consecuencias desagradables. (4)
19. **Mejorar defensiva 1 (sólo para personajes nivel 3 o superior):** Ya sea por dureza o por velocidad de reacción el personaje obtendrá +1 a su Ar natural. (4)
20. **Mejorar daño:** Se ataca con la fuerza máxima o a lugares vitales para infligir más dolor a los ataques. El personaje inflinge +1 a daño tanto en combate cuerpo a cuerpo o en la distancia. (4)
21. **Luchar cegado:** El personaje no penalizará sus tiradas de combate en el 20 al carecer de luz. Aquellos personajes que posean infravisión duplicarán su rango de vista. (4)
22. **Movimiento en zigzag (sólo para duendes):** Aprovechando su tamaño y agilidad el personaje efectúa amagues constantes y mueve su cuerpo en zigzag. Tales maniobras bonifican en 2 la Iniciativa del guerrero. (4)
23. **Salvación:** El personaje puede utilizar una nueva tirada de Defensa que será completamente espontánea, pero consumirá 4 PC. (4)
24. **Zancada espectacular:** Una técnica increíble, ya sea basada en la adrenalina o en la gracia del personaje, permiten a este dar saltos espectaculares que bonificarán en 5 cualquier tirada de (F) o (A) para brincar o saltar. Algunos de los usos que tiene esta ventaja son (4):

Uso	Cómo funciona
Realizar saltos olímpicos (requiere varas, palancas, armas de asta, bastones, etc.).	• Salto vertical: permite ejecutar saltos de hasta 3m de altura, sumando 10 cm adicionales por cada punto a partir de (F)/(A) 13 (inclusive) que se tenga. • Salto horizontal: permite ejecutar saltos de hasta 10m de largo, sumando 20cm adicionales por cada punto a partir de (F)/(A) 13 (inclusive) que se tenga.
Ejecutar saltos cortos	Tirar (F)/(A). El personaje se traslada de un salto en el turno hasta medio metro por cada punto a partir de (F)/(A) 13 (inclusive) que tenga. Esta opción requiere de 1PC para utilizarse y consume la misma cantidad de tiempo en el turno que un ataque.
Saltar detrás de un rival	Tirar (F)/(A) para saltar, el rival podrá hacer una tirada de Defensa como si de cualquier ataque en cuerpo a cuerpo se tratara para intentar impedir el salto (aplicando los penalizadores que

	habitualmente imponga el que esté saltando). Este salto consume la misma cantidad de tiempo en el turno que un ataque.
Saltar encima de un rival o tumbarlo al suelo	Tirar (F)/(A) para saltar, y si se tiene éxito ambos personajes deberán hacer una diferencia de (F) para determinar si el empujón tuvo resultado. Este salto consume la misma cantidad de tiempo en el turno que un ataque.

25. **Penalizar (R) contra golpes críticos (no es apto para duendes):** Golpes sólidos y concisos provocan estragos en el cuerpo del oponente al recibir un ataque crítico, lo mismo sucede cuando se apunta a vísceras y órganos. A la hora que el desafortunado rival cheque (R) tendrá –1 a su tirada. (4)
26. **Guerrero infranqueable:** Esta ventaja puede interpretarse de dos maneras: la primera de ellas consta en movimientos ágiles y flexibles que logran evadir los ataques enemigos. Sino, el guerrero luchará con una ferocidad tal que moverá sus brazos hacia todos lados, y con su cuerpo, se abrirá paso a través de sus enemigos. Aquellos que golpeen por el flanco, la retaguardia y/o posiciones superiores al personaje no obtendrán bonificador alguno ya que no podrán alcanzarlo. (4)
27. **Penalizar defensa:** Se penalizará en 2 la tirada de Defensa del oponente. (4)
28. **Mejorar PG:** El personaje tendrá una gran constitución que le dará +1 a su tirada de PG raciales por cada nivel. (4)
29. **Sacrificio (no apto para ogros y lanzadores de conjuros):** En el turno el personaje lanza un ataque adicional, pero sufrirá 5D4 PG raciales. Dicha habilidad no tendrá en cuenta las bonificaciones otorgadas por el estilo de lucha combate sin coraza. (5)
30. **Sanar más PM/PF*:** El personaje, al descansar 8hs, curará el doble de PM/PF (incluyendo todos los modificadores). (5)
31. **Estrategia:** Demostrando gran desarrollo táctico, el guerrero podrá poner todo su esfuerzo en el ataque o en la defensa, pero no en ambas a la vez. Por cada punto en que el guerrero disminuya su Ataque ganará +1 a su Ar, o si no puede realizar lo contrario, por cada punto que disminuya su Ar obtendrá +1 al Ataque. Se podrá alterar, en cualquiera de los dos perfiles, 1 punto por nivel impar (dicha alteración no puede exceder o aumentar esa relación). El jugador debe saber que tiene que avisarle al DJ si usará esta ventaja antes de tirar la Iniciativa del turno. (5)
32. **Estrategia 2 (sólo se aplica si el personaje tiene defensas espontáneas para utilizar en el turno):** Mostrando gran desarrollo táctico, el guerrero podrá poner todo su esfuerzo en la ofensiva o en la defensa, pero no en ambas a la vez. Por cada punto en que el guerrero disminuya su Penalización a la defensa ganará +1 a su Defensa, o si no puede realizar lo contrario, por cada punto que disminuya su Defensa obtendrá +1 a la Penalización a la defensa del rival. Se podrá alterar, en cualquiera de los dos perfiles, 1 punto por nivel impar (dicha alteración no puede exceder o aumentar esa relación). El jugador debe saber que tiene que avisarle al DJ si usará esta ventaja antes de tirar la Iniciativa del turno. Consume 2 PC adicionales. (5)
33. **Especialización en armas raciales:** Hay individuos con formas de luchar más abiertas y avanzadas que el resto. Se tendrá la posibilidad de especializarse en armas pertenecientes a alguna raza determinada (como las estrellas élficas o los dardos fantasmas, etc.). No obstante, esta ventaja no dará más especializaciones, sino que el guerrero deberá sacrificar las que él obtenga. Empleando esta ventaja también pueden emplearse armaduras y corazas raciales que normalmente no entrarían en el cuerpo de un personaje perteneciente a otro pueblo. (5)
34. **Identificación de conjuros:** Algunos pocos individuos poseen pequeños conocimientos sobre la magia sin ser hechiceros. Esta ventaja dará la opción de detectar e identificar (hacer una tirada para cada una) un conjuro aunque el personaje sea guerrero. Esto se modificará mientras el personaje se haga más fuerte y funcionará independientemente del nivel del otro, mostrando gran ventaja frente a los hechiceros. (5)
35. **Interferir conjuros (sólo contra lanzadores de conjuros):** Cuando el atacante logre asestar un golpe crítico al rival le penalizará en 2 una única vez su Concentración durante toda la batalla. Si varios agresores cuentan con esta ventaja y atacan al mismo blanco le modificarán dicha estadística de manera acumulativa.
36. **Máxima defensa:** El personaje bonifica en 4 sus tiradas de defensa y su Ar. Esta ventaja no permite realizar ninguna acción durante el turno, ni siquiera movimientos breves o conjuros espontáneos, puede utilizarse una sola vez por batalla y dura hasta 1 turno por nivel. Requiere únicamente 1 PC. (5)
37. **Mejorar PC:** Un cuerpo sano, y un buen sistema circulatorio, sumarán 1 PC extra por nivel. (5)
38. **Mejorar Concentración:** El personaje obtiene +1 a Concentración. (5)
39. **Protección contra la magia hostil (sólo para duendes):** La naturaleza mágica de dicha especie le otorga cierta protección hacia el plano arcano, y una vez por día anulará de forma automática un sortilegio que solamente le afecte a él mismo. Este "truquillo" no ocupará acción alguna en el turno, y podrá utilizarse una vez al día. (5)

40. **Repetir un atributo (sólo a nivel 1):** Esta ventaja sólo puede utilizarse a nivel 1, cuando se crea el personaje. Permite al jugador repetir una tirada de los 6 atributos propios del PJ, la tirada de Belleza o la tirada porcentual de la Categoría Social. (5)
41. **Bonificar en 4 un chequeo (sólo durante el combate):** En un momento desesperado, el guerrero será capaz de emplear su máximo esfuerzo para alcanzar el éxito. Si éste gasta 4 PC, el personaje obtendrá +4 a cualquier tirada realizada con 1D20 y una sola vez al día. Esta ventaja puede utilizarse de manera espontánea, no habrá que advertírselo al DJ antes de tirar la Iniciativa. (6)
42. **Buena suerte:** Agraciado por el destino y la voluntad de Fimberdel, o por gran confianza en sí mismo, el personaje podrá repetir cualquier tirada en la que falle, aunque sólo una vez por día. (6)
43. **Carga perfecta:** Con el tiempo, el personaje captó la perfección de una carga y ahora en más tendrá en cuenta sólo sus beneficios. Cuando realice dicha acción, diferenciándose de otros campeones, se anularán los penalizadores al Ataque, Ar e Iniciativa. Si se tiene la ventaja Zancada espectacular ambas pueden combinarse y obtener 4 puntos de Ar hasta el final de ese turno (este bonus se aplica aunque el personaje haya perdido la tirada de iniciativa). (6)
44. **Mejorar defensiva 2 (sólo para personajes nivel 6 o superior):** Ya sea por dureza o por velocidad de reacción el personaje obtendrá +2 a su Ar natural (dicho bonificador se puede acumular con **Mejorar defensiva 1** y así recibir +3 a Ar). (6)
45. **Mejorar ofensiva 2 (sólo si se posee antes la ventaja Mejorar ofensiva 1):** Reflejos duchos y buenos sentidos dan un estilo de lucha superior durante la batalla. Se obtendrá +2 al Ataque y/o Disparos en las armas en que uno se especialice (dicho bonificador se puede acumular con **Mejorar ofensiva 1** y así recibir +3 a la tirada de ataque). (6)
46. **Potenciar un conjuro*:** Una vez al día se puede lanzar un sortilegio potenciado en 3 niveles, aunque habrá que gastar el precio original de PM o PF que éste requiera. La ventaja **NO** se puede acumular con las técnicas para lanzadores de conjuros y así incrementar a sobremanera el poder de determinado truco. (6)
47. **Obtener PM/PF adicionales*:** Se obtendrán 5 PM/PF adicionales por nivel. (6)
48. **Lanzar un hechizo sin utilizar energía*:** Una vez por día el personaje lanza un sortilegio sin gastar PE/PF. Podrá combinar este sortilegio con sus técnicas para lanzadores de conjuros, pero no podrá hacerlo con la ventaja Potenciar un conjuro. (6)
49. **Voltereta (sólo para duendes):** Una vez al día, se podrá omitir un ataque (a elección) que el personaje haya recibido en el momento, aunque habrá que declarar el uso de la ventaja antes de conocer la cantidad de PG sufridos. (6)
50. **Emplear ventajas de ogro (sólo para humanos y semielfos):** Una vez pagada esta ventaja el personaje tendrá acceso a todas las ventajas de ogro descritas más adelante. Las nuevas ventajas disponibles se pagarán utilizando su coste normal. (7)
51. **Esquivar encantamientos (no apto para humanos, enanos y ogros):** Se podrán esquivar hechizos que requieran Disparos mediante una tirada de Defensa, como Bola de fuego o Dragón rojo, la penalización recibida equivaldrá al nivel del conjurador. El intento podrá efectuarse aunque no se haya realizado ningún control de Detectar Magia (con excepción de los conjuros psíquicos, ya que estos no emiten efectos visuales). (7)
52. **Resistencia natural a la magia (sólo enanos):** La mayoría de los enanos tienen escasa relación con la magia, eso se debe a viejas creencias y supersticiones, aunque algunos sabios afirman que la piel de estas criaturas, al permanecer en contacto tanto tiempo con la roca, ha evolucionado de tal forma que adquirió una textura y composición similar a la de este elemento. El cuerpo del personaje puede haber sufrido este cambio y tendrá una tendencia natural a repeler literalmente todos los conjuros que le afecten solamente a él, tanto benignos como no. Esta resistencia mágica equivaldrá a 1 punto por nivel en 1D20. (7)
53. **Resistencia a la magia:** Cierto escepticismo hacia la hechicería ha forjado determinada conducta en el personaje, haciéndole más fuerte contra ésta. Su gran determinación le ayudará a protegerse contra las energías malignas de Kalaguand, y por cada nivel impar que sea, el personaje obtendrá 1 punto de resistencia a la magia perjudicial en 1D20. (7)
54. **Nuevo estilo de lucha a nivel 3 (no apto para hechiceros):** El guerrero obtendrá su segundo estilo de lucha a nivel 3 en vez de nivel 4. (7)
55. **Carga de caballería:** Esta ventaja se ofrece como alternativa de ataque si el jugador lo cree conveniente. Cada vez que se cargue con una lanza larga o lanza de caballería sobre un corcel se dará un único ataque, y si el objetivo es incapaz de usar su Defensa para detener semejante embestida, el personaje seguirá de largo, moviéndose a una posición lejana en la que no podrá recibir ataques cuerpo a cuerpo. El jugador podrá atacar de esta forma cuantas veces quiera y así no sufrir daño alguno. Si la víctima llegase a emplear su Defensa con éxito entonces habrá logrado frenar la carga y podrá devolver sus ataques normalmente, sin embargo, el PJ ya habrá empleado toda su ofensiva. (8)

56. **Hechicero especialista*:** El jugador debe elegir una escuela de magia. Todos los conjuros escogidos en aquella escuela estarán potenciados en 1 nivel adicional. (8) (los elfos, duendes y enanos deberán pagarla 12 puntos en vez de 8).
    Esta ventaja puede escogerse varias veces y así bonificar a diferentes escuelas al mismo tiempo.
57. **Odio (sólo para enanos):** Todo enano es capaz de perdonar, pero no de olvidar. Cada uno de estos sujetos posee cierto rencor hacia algún que otro individuo, incluso ante razas enteras, como en el caso de los dragones. El personaje pudo haber sido víctima de las artimañas de algún otro pueblo de Kalaguand (a elección del jugador) y por ello habrá adquirido la regla especial de odio, así que cuando se enfrente ante uno o varios personajes de la raza escogida, el enano tendrá +2 a la probabilidad de hacer un golpe crítico. (8)
58. **Anular un ataque recibido:** Acostumbrado a sufrir terribles heridas en el pasado, el guerrero tolera mejor el daño que sería mortal para un novato. Una vez al día, se podrá omitir un ataque (a elección) que el personaje haya recibido en el momento, aunque habrá que declarar el uso de la ventaja antes de conocer la cantidad de PG sufridos. (8)
59. **Bonificación adelantada:** Al igual que se comentó antes, un guerrero prodigio puede superar a otros individuos de su mismo nivel. Al llegar a nivel 8, el personaje podrá ganar un ataque adicional en vez de hacerlo a nivel 9 como el resto de los otros combatientes. (10)
60. **Alterar atributos:** El jugador puede optar por especializar a su personaje en determinado atributo para fortalecerlo en lo que mejor se destaque. Podrá aumentar en 1 punto un atributo a elección, aunque deberá disminuir en 2 a otro. (10)

Ventajas de ogros:
Los ogros viven en una cultura muy cerrada y en donde todos ellos son civiles o guerreros, carecen de conocimientos arcanos, y tampoco les importa mucho lo que pase fuera de sus dominios. Sus estrategias militares son muy reducidas debido a su escasa inteligencia, pero aunque tengan poca idea de la vida, sus trucos en la batalla no tienen igual, ya que combinan la furia y la fuerza con facultades bélicas innatas. Una de estas criaturas en combate se convierte en un ente demoledor que seguirá golpeando al cuerpo de sus rivales aunque ya hayan muerto. Hechos como estos benefician a los ogros, ya que tendrán 15 ventajas extras para poder elegir y combinar junto a las demás.
Las ventajas dadas a continuación son exclusivas para ogros:

1. **Reserva de grasas:** Aprovechando las ventajas de su macizo cuerpo, el ogro es capaz de aguantar toda una semana sin probar agua o comida y continuar sin penalizadores. (1)
2. **Omitir penalizador de Iniciativa:** El ogro, agitando grandes cantidades de grasa y sudor, usa su descomunal fuerza para desenvolverse con movimientos feroces y potentes, quitándose su penalizador a la Iniciativa por ser Ogro. (2)
3. **Cuerpo de titán:** La criatura nacerá con un tamaño superior a los de su raza y medirá de 50 cm a 1 metro adicional y pesará otros 150kg. (3)
4. **Ganar Iniciativa:** Con un impulso demoledor el ogro se arroja hacia sus oponentes y bonificará en 5 puntos su Iniciativa durante 1 turno. Dicha habilidad se podrá utilizar una vez al día. (3)
5. **Piel con cayos y verrugas:** La dura piel correosa de los ogros, sumado a los grandes cayos y grotescas verrugas que pueden crecer en exceso, le dan –2 a su tirada de belleza y una armadura natural de 2. (3)
6. **Mordisco:** El apetito del ogro y sus ansias de sangre lo vuelven totalmente loco, obligándolo a atacar hasta con su boca. Para semejante tarea, el personaje estará equipado con filosos colmillos tan peligrosos como una daga, además, estarán impulsados por una musculosa mandíbula. El mordisco produce 1D3+1 PG (contando únicamente la mitad de la modificación por (F) redondeando hacia arriba), pero lo hará con –2 al Ataque ya que no es muy fácil atacar dando mordidas. Si el ogro posee el estilo para luchar sin armas aquel penalizador se irá. (4)
7. **Presencia:** Casi todos los ogros son torpes e idiotas, sin embargo, mantienen una actitud fuerte contra todo aquel que se muestre más débil. Estas criaturas gustan de la compañía de otros guerreros y tampoco son fáciles de amedrentar. Un ogro puede jugarse a ser todavía más estúpido y penalizar en 1 su tirada de (I) para bonificar en 2 su (L). (4)
8. **Destruir:** Brutos pero poderosos ataques son descargados desde el ogro hacia sus oponentes, quienes sufrirán 1 PG adicional, tanto en disparos como en combate cuerpo a cuerpo. (5)
9. **Estampida:** Cada vez que cargue, el ogro se convertirá en una enorme masa de músculos y grasa que arrollará a sus enemigos a gran velocidad. De esta manera, el agredido tendrá que hacer una diferencia de (F) menos el nivel del atacante sólo cuando este lance su primer golpe en combate cuerpo a cuerpo. Si se falla en esta tirada la víctima caerá automáticamente al suelo sin importar su tamaño. (5)

10. **Golpes más fuertes:** Con una potencia colosal, los golpes del ogro se impulsarán a tal velocidad que aquel desafortunado deseoso de pararlos tendrá –4 a la tirada. Si se quisiese esquivar, el penalizador también estará vigente. La ventaja sólo funcionará en combate cuerpo a cuerpo. (6)
11. **Afearse:** El ogro nace más feo que sus compañeros, restándose –1D4 a su Belleza. Hinchados y amarillentos granos a punto de reventar cubrirán la cara del ogro, sumándose a verrugas peludas y deformaciones faciales. Sin embargo, tanta fealdad le permite causar miedo (y también ser inmune a sus efectos) al personaje si emplea la habilidad Intimidar con éxito. (6)
12. **Reducir el daño sufrido:** La fibrosa contextura del ogro lo protegerá contra cualquier golpe físico, así que todo daño recibido se penalizará en –1. (6)
13. **Brazo con protuberancia:** Una dura capa de callos y costras formarán una defensa natural en uno de los brazos del ogro. Estos "accesorios" harán que el ogro pueda usar su brazo de la misma forma en que se utiliza un escudo mediano (incluyendo estilos, ventajas, etc.), aunque sólo le dará 1 punto de Ar y no 2, tampoco tendrá efecto contra proyectiles. No obstante, este miembro no podrá ser rebanado por un golpe crítico. (7)
14. **Rollos:** El ogro pesa unos 50kg de más al estar recubierto por una gruesa capa de piel y grasa, formando montones de rollos en su estómago, piernas, trasero, cachetes y papada. Semejante condición provoca en el ogro grandes impulsos alimenticios y hará que consuma grandes cantidades de comida, no obstante, su contextura física, al ser redonda y blanda, le brindará tanta protección en la batalla que obtendrá 2 PG raciales extras por nivel. (7)
15. **Reducir el daño sufrido por armas golpeantes:** Haciendo fuerza con su abdomen el ogro frenará todos los ataques recibidos por armas golpeantes, las cuales sólo inflingirán mitad de daño (teniendo en cuenta todos los modificadores). Los golpes críticos no se verán modificados. (10)

Desventajas:

Así como los personajes son buenos en unas cosas, son peores en otras. Se tratan de situaciones o cualidades vergonzosas y antiépicas que incomodan al personaje y a todos los que le rodean, incluyendo en los momentos más inoportunos.
Las desventajas tienen un sistema similar al de las ventajas, aunque éstas siempre son negativas, y como lo bueno sería que a ti te guste tu personaje, no será necesario escogerlas. Esto se debe a que como ya dijimos, siempre son perjudiciales, y algunas de estas contrariedades pueden lograr que pierdas un poco de afecto a tu personaje.
Toda desventaja debe escogerse sí o sí a nivel 1, y no podrá ser removida jamás, tampoco se permiten las repeticiones. Al lado de cada una, entre paréntesis, podrás divisar la cantidad de puntos que ofrece cada una.
A continuación se presentan las desventajas del 1 al 20:

1. **Fealdad:** Debido a una horrible verruga o mancha de nacimiento, el personaje tendrá que restarse 2 puntos de Belleza. También se verán afectados aquellos personajes con un número mínimo de Belleza (como las amazonas). (2)
2. **Despilfarro:** El personaje solamente comenzará el juego con monedas de oro, ignorando sus tiradas para determinar Mc o Mp. Esta desventaja no puede acumularse con Asaltado. (2)
3. **Rechazado por la sociedad:** Por una injusticia de la vida misma, el personaje tendrá una existencia más difícil que la de otras personas y deberá repetir la tirada determinante de su categoría social (la misma no puede ser superior a la original, así que si eso llegase a ocurrir quedará igual). (3)
4. **Poco práctico (no apto para hechiceros):** El guerrero sólo puede especializarse en 1 grupo de armas a nivel 1. Si su categoría le otorgase especializaciones gratuitas, éste sólo recibirá aquellas. (3)
5. **Asaltado:** Unos rufianes le han quitado todas las pertenencias al personaje y comenzará el juego sin dinero ni armamento. (4)
6. **Alergia/Fobia**: Elegir uno de los puntos listados más abajo:
   Grupo de animales (felinos, caninos, insectos, reptiles, etc.)
   Espacios (espacios muy amplios, lugares cerrados, lugares oscuros, océanos, alturas, etc.)
   Partículas (polen, flores, polvo, humo, etc.)
   Si contrae alergia penalizará en 2 todas sus tiradas en el D20 por ver, sentir, probar, ingerir, etc., uno de los condicionantes mencionados. (4)
7. **Desaforado:** Al comienzo de la batalla la adrenalina del personaje comienza a subir en grandes niveles y gastará 2 PC adicionales en el primer turno. (4)
8. **Todo a su tiempo:** El personaje no podrá vestir ningún tipo de yelmo, coraza o armadura hasta ser nivel 2, aunque sí podrá utilizar escudos, en este caso la desventaja cuesta 4 puntos. Si se desea este defecto puede

extenderse hasta nivel 3 y pasar a costar 7 puntos. No se puede emplear Todo a su tiempo si el personaje utiliza el Estilo de Lucha en Combate sin Corazas. (4/7)

9. **Poco instructivo (sólo para personajes con (I) 13 o más):** Por su naturaleza floja o desinteresada, el personaje no ganará puntos adicionales de pericia por su tirada de (I) en ningún nivel. (4)
10. **Lento:** El primer turno de combate el personaje actuará último en el turno de manera obligatoria. Si alguien más posee esta desventaja el primero en reaccionar será aquel que posea un mayor valor de (A), en caso de tablas, desempatar con 1D20. Este defecto ignora conjuros, habilidades y demás trucos para ganar automáticamente la Iniciativa. (5)
11. **Temeroso:** El jugador no deberá jugar necesariamente "cobarde" al personaje, no obstante éste actuará hacia la huida como mero reflejo, penalizando en 2 su Valentía e Intimidar. Las categorías inmunes al Miedo o al Terror no podrán escoger esta desventaja. No puede utilizarse si se eligió la ventaja Bonificar Intimidar y Valentía. (5)
12. **Desconcentrado (sólo para lanzadores de conjuros):** El personaje comienza con -1 en su tirada de Concentración. (6)
13. **Desprevenido/Soberbio:** Por distintos motivos el personaje no podrá usar sus tiradas de Defensa durante el primer turno de combate (o sea, a partir de la primer tirada de Iniciativa.). Funciona únicamente contra un solo rival, una vez finalizadas las agresiones de éste el personaje sí podrá protegerse lo que queda del turno ante los demás enemigos. Para elegir dicha desventaja se deberá tener al menos una tirada de Defensa o esquiva, de lo contrario no podrá escogerse. (6)
14. **Odiado:** Elegir sólo una vez uno de los siguientes pueblos de las TIERRAS INMORTALES del listado, los individuos pertenecientes a esa raza, grupo o religión odiarán al personaje por algún asunto del pasado. Cuando luchen contra este (una vez conocida su identidad), dichos rivales obtendrán la regla del ODIO y se aplicará únicamente a este personaje, por lo tanto, contra los compañeros del "odiado" combatirán normalmente. (6)
    1- Altos elfos
    2- Colegios de Magia
    3- Elfos oscuros
    4- Enanos de las Montañas
    5- Iglesia de Kalgoth
    6- Iglesia de Tarnus
    7- Ogros
    8- Orcos y goblins
15. **Sacrificar Estilo de Lucha:** El personaje no gana ningún Estilo de Lucha adicional a nivel 4 (7).
16. **Ser horrible:** Tremendas deformaciones o heridas irreparables causarán estragos en el cuerpo del individuo, haciendo que tire su Belleza con 2D4. También se verán afectados aquellos personajes con un número mínimo de Belleza (como las amazonas). (7)
17. **Vulnerable a una esfera elemental:** Habrá que elegir entre el elemento fuego/calor, agua/hielo y viento/electricidad. Todo daño sufrido con dados por la fuente escogida (ya sea mediante golpes físicos, conjuros o habilidades) siempre será con el máximo daño para el personaje con esta desventaja. Por ejemplo, si un ataque hiciese 5D6 PG el sufrido recibirá 30 PG automáticamente. (8)
18. **Defectuoso:** Ya sea por enfermedades constantes, o problemas de nacimiento, el personaje tendrá –1 permanente en un atributo que escoja. (10)
19. **Lento pero seguro:** Siendo paciente y nada competitivo, el personaje se tomará su propio tiempo para incrementar su poder. A la hora de ascender de nivel, requerirá un 10% más de experiencia que el resto de los personajes. (10)
20. **Fortuna:** Tirar 1D6 y dependiendo del resultado seguir lo indicado:
    1- Se obtiene 1 punto adicional de ventajas.
    2- Se obtienen 2 puntos adicionales de ventajas.
    3- Se pierde 1 punto de ventajas.
    4- Se pierden 2 puntos de ventajas.
    5- Se obtendrá de manera gratuita la ventaja Buena Suerte.
    6- Tirar 1D20, el número obtenido corresponderá a una desventaja (son 20 desventajas). El personaje estará obligado a anotarse dicho defecto sin recibir los puntos adicionales de ventajas. En caso de no poder utilizar dicha desventaja volver a tirar el D20.

Pericias:

Los personajes van mejorando y adquiriendo nuevas habilidades a medida que avanzan en edad y experiencia: se van volviendo más fuertes, aprenden nuevas técnicas, y por sobre todo, van adquiriendo sabiduría. Las pericias son la forma de representar el avance de sabiduría del personaje, no son iguales a las ventajas porque no son

habilidades o rasgos propios de estos, sino que son facultades que pueden ser adquiridas por todos, independientemente de la categoría y nivel. Por ejemplo, se tratan de formas conseguir información confiable, o aprender a encontrar comida, etc.
Al comenzar el juego, el personaje posee 8 puntos de Pericia que se modificarán por (I) (luego se dirá cómo), luego, al ascender a nivel 2 en adelante, obtendrá 4 puntos extras por nivel. Esos puntos que se vayan adquiriendo durante el juego pueden emplearse para aumentar una pericia o adquirir otra.
Las pericias se tirarán con 1D20, cuando se compre una de ellas se comenzará con 8 (quiere decirse que se pasará el chequeo si se obtiene 8 o menos en la tirada).
Por cada nivel que se ascienda no se pueden usar más de dos puntos de pericias para mejorar tales virtudes.

Inteligencia en las pericias

Los personajes más cultos e instruidos poseen mejor capacitación para esta clase de destrezas, no sólo en cómo usarlas sino en la cantidad que poseen. Generalmente los hechiceros son los que mejores pericias tienen, pero no es raro encontrar guerreros de increíble sabiduría y experiencia.
El (I) de un personaje es capaz de modificar los puntos de pericia. Por cada punto de (I), a partir de 13 (inclusive), se ganará 1 punto adicional de pericias, esta bonificación se tendrá en cuenta durante todos los niveles
A continuación se describirá cada una de las pericias, al final de cada una de ellas, dentro de un paréntesis, se encuentra el precio en puntos de la misma. Algunas de ellas son más caras, eso se debe a que son mejores o más útiles:

- **Acrobacias y equilibrio (A):** Con destreza, el personaje podrá dar piruetas, volteretas y toda clase de movimientos en el aire. Esta habilidad se podrá emplear también para intentar caer de pie desde una altura considerable, como si se fuese arrojado de un caballo o derribado por un fuerte golpe, podrá avanzar por cuerdas flojas, terrenos inestables, etc. Además, con esta pericia un individuo puede disminuir hasta 1 dado de golpe si cayese desde una distancia superior a los 3m de altura.
  Otro uso importante de la pericia sirve para evitar caer al suelo si en la tirada de Ataque se obtiene un 20 en el resultado. (2)
  El personaje podrá avanzar cuidadosamente por cuerdas flojas, paredes muy angostas, terrenos inestables o movedizos, etc. También puede emplearse para evitar caer si un personaje obtiene un 20 tirando Ataque. (2)
- **Actuación (L):** El personaje podrá usar sus talentos y realizar buenas actuaciones, tanto para entretener masas, imitar la voz de alguien conocido o incluso para mentir. Con la ayuda de un buen disfraz, el personaje recibirá +2 a su pericia. (3)
- **Amagues (A):** Espontáneamente el sujeto podrá simular que lanza un ataque exitoso, aunque el otro creerá que es un golpe verdadero. El atacado será víctima del engaño y seguramente, si puede, intentará pararlo o esquivarlo mediante una tirada de Defensa. Una vez que el otro haya tratado de interceptar el golpe, el individuo podrá lanzar su verdadero ataque. Si el otro quiere parar nuevamente, deberá hacerlo con su respectivo control, si es que aún le quedan Defensas para el turno. Semejante engaño no imita ataques a lugares específicos y puede emplearse una vez por nivel impar durante cada batalla. El amague siempre deberá ser chequeado antes que el primer golpe que se lance del turno, no puede ser intercalado a lo largo de las acciones, dicha pericia consume 1 PC. (4)
- **Apuestas y juegos (I):** El personaje es un experto en probabilidades, estrategias y posibilidades en cuanto a juegos de azar e ingenio se refiere. Dicha pericia ayuda a ganar trivias y apuestas, ya sea en juegos de mesa, deportes y demás. Se debe emplear contra la pericia del oponente. (2)
- **Armería (I):** Si el personaje supera la tirada podrá reparar todo tipo de armas, armaduras y escudos. En la siguiente tabla se detalla mejor todo lo que es capaz de ejecutarse con dicha pericia. (4)

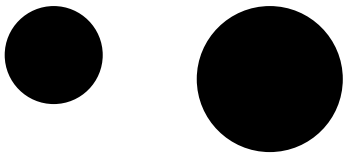
Fabricar	**Requiere** (tiempo, materiales y/o herramientas necesarias)
Arma de piedra y/o madera	• Piedras o madera • 1D4 horas • Piedra o herramientas para afilar o tallar
Armamento o escudo	• Metal y/o madera • 1D4 días • Martillos, fuego y/o algo que simule un

	yunque
Armamento de pieles o cuero	• Pieles o cuero • 1D4 días • Elementos cortantes e hilo/cuerda para ataduras y costuras
Armadura de metal	• Metal en abundancia • Por cada punto que proteja la armadura se requiere 1D4 días de trabajo • Martillos, fuego y/o algo que simule un yunque
Refacción de armaduras	• Metal, cuero, hilo/cuerda. • Por cada punto de Ar que se quiera enmendar el personaje deberá invertir 1 día. • Martillos, fuego y/o algo que simule un yunque • Mientras más rota esté la coraza más difícil será recuperarla. Por cada punto que haya perdido de Ar el pertrecho se le deberá restar a la tirada de Armería. En caso de fallar no se habrá refaccionado ningún punto y se deberá invertir NUEVAMENTE la cantidad de días requeridos.
Refacción de armaduras mágicas	• Metal, cuero, hilo/cuerda. • Por cada punto de Ar que se quiera enmendar el personaje deberá invertir 2 días. • Martillos, fuego y/o algo que simule un yunque • Mientras más rota esté la coraza más difícil será recuperarla. Por cada punto que haya perdido de Ar el pertrecho se le deberá restar a la tirada de Armería. En caso de fallar no se habrá refaccionado ningún punto y se deberá invertir NUEVAMENTE la cantidad de días requeridos. • El chequeo de la pericia Armería no se tirará una única vez, sino que habrá que tirar tantas veces como puntos haya perdido la coraza: por ejemplo, si perdió 3 puntos, habrá que tirar 3 veces (contando los modificadores correspondientes).

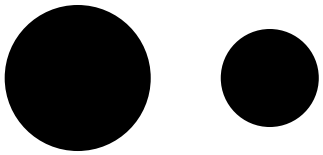
- **Atajar (A):** Una vez por turno y de manera espontánea el personaje puede atajar un proyectil distinto a balas provenientes de armas de fuego, armas de aliento conjuros, objetos mágicos o rokas de ogros. El misil quedará en las manos del que defienda. Consume 2 PC. (4)
- **Cabalgar en situaciones extrañas (I):** Acostumbrado a raras experiencias, el personaje podrá cabalgar normalmente en condiciones extraordinarias, como por ejemplo: (3)

Cabalgar cegado o carente de algún brazo y/o pierna.
Dirigir una montura poco común (pegasos, grifos, corceles marinos, etc.).
Montar erguido, con los pies sobre el lomo del animal.
Cabalgar sobre una criatura cuya masa esté tapada por agua en más de un 50%.
Otros.

- **Cambiar de lugar (A):** Con destreza el personaje obliga a intercambiar de lugar a otro que esté adyacente a él, sin que este último pueda reaccionar o defenderse. Dicho "giro" hará que ambos personajes (aliados o no) queden espalda con espalda, situación que puede ser muy útil dependiendo del peligro. El siguiente gráfico explicará mejor la pericia:



A B Situación previa a utilizar Cambiar de lugar.



B A Situación posterior a utilizar Cambiar de lugar.
(Personajes quedan espalda con espalda)

La pericia no requiere tiempo para utilizarse y se la usa de manera espontánea, pero se debe invertir 1 PC y únicamente funciona con seres humanoides. (3)

- **Ciencia y alquimia (I):** Dicha pericia permite obtener información general sobre química, física, ingeniería, biología y la alquimia. (3)
- **Clavar (F), (A) o (I):** Esta pericia opcional se activa cuando se ejecuta un golpe crítico que haya acertado en su blanco, independientemente de la tirada de (R). El personaje, aparte de infligir daño, apunta a las botas, capa, cinturón o guantes del objetivo y lo deja clavado al piso (si el rival ya está en el suelo) o contra la pared (si hay una pared, árbol o roca adyacente a éste, consultar con el DJ). El oponente incapacitado debe invertir todo su movimiento del turno para salir de su condición, de lo contrario no podrá trasladarse del lugar donde está. Funciona únicamente con ataques a distancia distintos a conjuros. (3)
- **Conocimiento arcano (I):** Instruido por un sabio o simplemente siendo un docto en la materia, el personaje posee información secreta sobre el mundo arcano. Podrá conocer: (4)

Objetos mágicos legendarios.
Características y/o debilidades de entes mágicos.
Cómo desactivar una trampa o mecanismo mágico.
Escuelas de encantamientos alternativos o diferentes tipos de hechicería.

- **Dejar en ridículo (A) o (I):** El personaje sabotea la coraza del rival abriéndole hebillas o desajustando su armado, corriendo su yelmo o enredando su capa. Dicha habilidad es espontánea, y si se desea puede ser ejecutada justo cuando se lanza un ataque, esto provoca que el objetivo penalice en 2 su Ar. Para evitar semejante modificador el burlado deberá invertir todo un turno para acomodar de nuevo su pertrecho, aunque la pericia no tiene utilidad contra una Ar natural o conjuros. Consume 1 PC y puede utilizarse una sola vez por batalla. (4)
- **Desactivar mecanismos (I):** Si se tiene éxito en la tirada, el sujeto descubrirá el punto débil de algún artefacto o aparato y será capaz de sabotearlo exitosamente, también se emplea para desarmar una trampa descubierta, aunque no son necesarias herramientas específicas (en caso de obtener una pifia se activará la trampa). (2)
- **Desviar (A) o (I):** Esta habilidad funciona de manera espontánea, justo después de asestar con éxito un golpe a un enemigo. El personaje desvía el ataque del agredido y penaliza en 1 por nivel (del que desvía) su tirada de Disparos. La pericia consume 2PC. (4)
- **Diplomacia y costumbres (escoger entre L o I):** El personaje conoce sobre las políticas, etiquetas, rituales y modos de una nación, grupo, clan o casta con la que interactué o escuche nombrar. (2)
- **Distraer (I) o (L):** El personaje penaliza en 1 la tirada de Concentración del oponente durante el turno. Consume 1 PC (3)
- **Empujar (F):** Ya sea abalanzándose con el pecho o tirando hacia delante con los brazos el personaje empuja hacia atrás a un oponente y le permite desprenderse automáticamente de éste sin ningún chequeo de (A). Muy útil para guerreros toscos como ogros o enanos

pesados. La pericia no requiere tiempo para utilizarse y se la usa de manera espontánea, únicamente funciona contra objetivos humanoides y sólo si se combate ante un único rival, careciendo de valor si son plurales los enemigos. Requiere 2 PC. (2)

- **Entrenamiento animal (I):** Se podrá domesticar e incluso enseñar trucos a monstruos o animales cuya inteligencia sea igual o inferior a 3. Se necesitarán bastantes chequeos hasta lograr que la criatura aprenda a la perfección su nueva destreza, aunque con uno exitoso por día bastará. De todas formas eso dependerá de las condiciones con las que se trabaje y del tipo de criatura que sea, consultar al DJ en dicha ocasión. A seguir, éstas son algunas de las instrucciones que pueden seguir los animales seguidores:

  Domar al animal para utilizarlo como montura o que lleve carga.
  Enseñarle trucos básicos como atacar, que siga un rastro o que vigile una zona.
  Indicarle a un ave a cómo entregar cartas en cierto destino.

  Para entrenar a un animal a que ataque, por cada 3 puntos invertidos que se tenga en las pericias se le bonificará en +1 su Ataque (es importante aclarar que los caballos de guerra ya están entrenados). (2)

- **Estafar y/o falsificar (escoger entre L o I):** Esta habilidad funcionará como si se estuviese engañando a alguien, se hará creer al otro que se le está vendiendo algo de buena calidad o similar. También se podrán copiar perfectamente cualquier tipo de documentos escritos, firmas o parecidos. Esta ventaja permite a la victima del fraude hacer un control o puesto de Observación. (3)
- **Facilidad con los números (I):** El personaje posee una excelente noción sobre distancias y tiempos, será capaz, mediante esta pericia, de saber el espacio o longitud de un cuerpo o cantidad de personas sitiadas en un lugar. Con esta pericia también, los hechiceros serán capaces de adivinar a qué distancia se encuentra el objetivo a la hora de efectuar sus conjuros o un arquero al utilizar sus flechas, etc. (4)
- **Flora/Fauna (I):** El personaje tiene datos y conocimiento sobre los Animales (consultar con el DJ sobre la información descrita dentro de la Enciclopedia de Criaturas). También sabrá sobre distintos tipos de hongos y plantas, si son venenosas, si pueden ser consumidas, etc. (2)
- **Hablar rápido (L):** Esta divertida habilidad le permite al sujeto confundir a alguien hablando extremadamente veloz. El objetivo, una vez aturdido, accederá seguramente a los mandatos de su interlocutor o simplemente cederá ante una disputa. Para ello habrá que chequear la pericia Hablar rápido contra la Concentración del otro. (2)
- **Historia antigua (I):** El personaje tendrá conocimiento sobre la historia y orígenes de determinado lugar o cultura que haya tenido lugar en el pasado, también tendrá noción de personajes de leyenda, fechas de diversos acontecimientos, etc. (3)
- **Idiomas (I):** A la perfección, se podrá entender y usar un idioma a elección de otra raza para PJ's. No será necesario seguir mejorando la pericia una vez adquirida, con sólo invertir los puntos de coste originales bastará. Las lenguas a escoger son: lenguas humanas (todas las naciones humanas), elfo, elfo silvano, enano, inframundo y dracónido. (2)
- **Improvisar arma (I):** El personaje examina rápidamente el entorno que lo rodea e improvisa un arma tal como una roca filosa, un trozo de madera duro, un barrote o vara que estén flojos, una cuerda tensa, la tapa de una cacerola, una cadena pesada, una botella rota, etc. Si el rival tiene algún arma en su inventario y que esté relativamente a la vista (como una daga en la bota, una espada en el cinturón, una lanza en los arneses del caballo, un escudo en su espalda, etc.) se la podrá quitar automáticamente. El arma o escudo improvisado provocará 1D3, se empleará como si se fuese especialista, agregando también ventajas, reglas especiales, etc., y si el DJ está de acuerdo podrá incluso aplicarse al estilo de lucha que posea el usuario de la pericia. Una vez finalizada la batalla se perderá la especialización con el arma, sólo habrá servido para un momento de adrenalina y "acorralamiento".
  Es importante que el DJ provea de información, imaginación y descripción al jugador para poder emplear esta pericia, incluso habrá que evaluar si es posible utilizarla (estando en el mar o en un banco de arena quizás no haya armamento que improvisar). Quizás el personaje deba trasladarse hacia el lugar donde haya descubierto su "arma", o a lo mejor no se pueda utilizar la pericia si éste está atado o esposado en una celda. La destreza no quita o consume ninguno de los ataques del usuario. (4)

- **Improvisar refugio (I) o (A):** El personaje examina rápidamente el entorno que lo rodea e improvisa un lugar seguro donde esconderse contra ataques a distancia, tales como una roca grande, una pared, unos arbustos, un mueble, un hueco en el piso, pastizales, una zona elevada, etc. Ante armas de proyectiles, conjuros de Disparo, armas de aliento y todo tipo de agresiones a larga distancia el personaje bonificará 1 punto de Ar por nivel. Bajo semejante estado el refugiado sólo podrá ejecutar un único ataque (distinto a una carga) en el turno o conjuro, independientemente del estilo de lucha que se utilice, habilidades por categoría secundaria, nivel, etc., ni siquiera podrán empelarse acciones espontáneas.
  Es importante que el DJ provea de información, imaginación y descripción al jugador para poder emplear esta pericia, incluso habrá que evaluar si es posible utilizarla (estando en campo abierto mar o tirado en el suelo con poca movilidad torna dificultoso su uso). Quizás el personaje deba trasladarse hacia el lugar donde haya descubierto su "guarida", o a lo mejor no se pueda utilizar la pericia más de un turno consecutivo. (4)
- **Interponerse (A):** El personaje sacrifica su existencia por un aliado y si su movimiento lo permite (evaluar con el DJ) recibe la agresión que estaba destinada al otro, esta pericia es ideal para héroes nobles o altruistas que dan su vida por los demás. Empleando esta habilidad espontánea el sacrificado recibirá automáticamente el primer golpe o conjuro del enemigo sin poder utilizar ninguna tirada de Defensa o intento de anular el daño (la Resistencia Mágica o reducción al daño sí serán permitidas). El resto de los ataques del agresor durante el turno (si aún tiene) sí podrán ser ejecutados hacia su destino original.
  Es importante aclarar que los efectos del golpe recibido por Interponerse (como cargas o golpes críticos) o sortilegios que requieran chequeos (de (R), (L), etc.) habrá que tratarlos de todos modos y utilizarlos normalmente, lo único que se ejecutará de manera automática es el daño realizado por el impacto (si es que hubo herida alguna).
  La pericia sirve sólo si se está adyacente al protegido, y requiere cierto sentido común para usarla debido a todas las variantes que puedan haber en el momento, es por eso que la intervención y aprobación del DJ es esencial para el uso de la pericia. Sólo puede utilizarse una vez por batalla. (3)
- **Irritar (I):** Durante el turno el personaje provocará y engañará a los oponentes para nublar su juicio, de esta manera les penalizará en 2 la tirada de Ataque y/o Disparos. No obstante, la ira suscitada hará que estos provoquen 1 PG adicional por nivel. Dicha habilidad no consume acción alguna en el turno, pero requiere invertir 1 PC y no funciona con seres inmunes a la Psicología. (2)
- **Juego sucio (I):** El personaje arroja arena hacia los ojos del rival, lo escupe, distrae o trama alguna artimaña para penalizar en 2 los chequeos en el D20 durante el turno del enemigo. Esta pericia puede utilizarse una vez por batalla y no consume tiempo alguno. (3)
- **Leer y escribir (I):** El personaje ha tenido la oportunidad de aprender, gracias a algún tutor o maestro, a escribir y a leer. No será necesario seguir mejorando la pericia una vez adquirida, con sólo invertir los puntos de coste originales bastará. (2)
- **Leyendas y mitos (I):** Tales estudios permiten al personaje conocer sobre leyendas locales o monstruos famosos, tales como dragones, gigantes, etc. Mitos, fábulas, creencias o supersticiones son también conocidas para éste. (3)
- **Mantener el piso (F) o (A):** El personaje impide que un rival adyacente se pueda levantar del suelo, ya sea utilizando fuerza bruta o ejerciéndole algún tipo de técnica de trabado. Su uso es espontáneo, por lo cual puede emplearse apenas alguien cae al suelo tras un "20" en el D20, un conjuro o cual sea el motivo. Únicamente puede emplearse con criaturas humanoides y requiere 1 PC. (4)
- **Malabarismo (A):** Se podrá hacer malabares con cinco objetos a la vez, ya sea con manos, pies o incluso con la nariz. También se podrá emplear para recibir armas en el aire u otros objetos pequeños, aquellos sujetos que tengan especialización en dardos, estrellas élficas y/o hojas cortas tendrán la opción de efectuar un ataque adicional en el turno a expensas de 1 PC. (3)
- **Matamagos (I) o (P):** Esta pericia puede utilizarse únicamente en la primera tirada de Iniciativa, justo cuando comienza una trifulca. Su descripción se separa en dos partes, ambos pueden utilizarse al mismo tiempo:
  Si se tiene la ventaja Identificación de conjuros se bonificará en 1 la tirada de Iniciativa durante toda la batalla si hay lanzadores de conjuros en el bando enemigo. El jugador de inmediato sabrá que su pericia se activa. Un conjurador que quiera beneficiarse de esta pericia deberá invertir puntos y pagar la ventaja.
  Por otro lado, **sólo los turnos en que se detecten con éxito los conjuros** se mejorará en 1 punto adicional la próxima tirada de Iniciativa. (4)

- **Medicina (I):** Esta pericia posee varios usos, todos ellos necesitan ser utilizados en contacto con el paciente y son descritos a continuación (4):
    - Curar: Se detienen hemorragias, fracturas y heridas graves con el uso de vendajes, hilos, agujas y elementos para cauterizar. Requiere al menos media hora.
    - Estabilizar: Si se trata a un herido que se haya quedado sin PG, se le podrá reestablecer 1 PG por nivel hasta dejarlo nuevamente en "0". La pericia no resucita a criaturas decapitadas o cuyos órganos vitales hayan sido destruidos. Requiere de al menos 1 minuto.
    - Medicina de Guerra: El herido se despierta y cancela los efectos de insomnio, perdida de conocimiento o desmayos. Requiere al menos 1 turno.
    - Toxicología y enfermedades: Se descubren tóxicos, venenos, virus, hongos, bacterias y enfermedades en el paciente, que son curados por el usuario de la pericia. Requiere al menos 1 día.
- **Moverse a tiempo (A):** Esta habilidad se utiliza de manera espontánea y se aplica ante cargas o conjuros de Disparos. El personaje reacciona haciéndose a un lado unos metros y provoca que un rival cargue a otro personaje por error, que debe estar adyacente al objetivo original. Dicho embiste no se ejecutará automáticamente (como en el caso de Interponerse), sino que habrá que hacer los chequeos de Ataque, Ar, Defensa, etc. correspondientes. El resto de los ataques del agresor sí podrán ser lanzados hacia donde este desee.
  Lo mismo sucederá con conjuros de Disparo que no afecten en área, serán dirigidos hacia otro objetivo que beneficie al usuario de esta pericia. El atacado por sorpresa podrá hacer los controles de costumbre para intentar no ser lastimado. (4)
- **Patear el arma (A):** Esta pericia se utiliza de manera espontánea y sirve para cuando un oponente obtiene "20" en el D20. Apenas se obtenga dicho resultado el usuario de la pericia podrá escoger patear el arma de un enemigo adyacente y quitarla automáticamente de su alcance, para recuperarla este deberá invertir todo su movimiento del turno en recuperarla del suelo (incluso perderá un ataque ya que es lo que se requiere para recoger el armamento). El jugador podrá escoger en qué dirección mover semejante equipo y la pericia podrá emplearse aunque el resultado del "20" sea ignorado por la ventaja o el atacante sólo haya caído al piso. (3)
- **Profesión/Pasatiempo (elegir un atributo o consultar al DJ):** El personaje en su pasado ha tenido algún trabajo o hobby que llegó a dominar con cierta profesionalidad o destreza, tal como cocinar, pescar, arte, carpintería, etc. Esta pericia puede elegirse repetidas veces si se desea. (2)
  Algunos ejemplos del pasatiempo o profesión:
    - Arte
    - Bailar
    - Carpintero
    - Cocinar
    - Instrumentos
    - Moda
    - Navegar
    - Torturar
- **Religión (I):** Se conoce información básica sobre las divinidades más importantes de Kalaguand, lo que incluye acontecimientos importantes para dicho clero, personajes destacados, objetos mágicos de importancia y demás. (3)
- **Roll (A):** El personaje hace una voltereta en el piso y rueda para reducir el daño de los ataques a distancia y conjuros de Disparo. De esta manera se reducirá espontáneamente 1 PG por nivel ante semejantes agresiones durante el turno. Requiere 2 PC. (4)
- **Robar (A):** Si se tiene éxito, el sujeto habrá podido meter la mano en los bolsillos o monederos de otro sin que nadie se de cuenta. Si se llegase a fracasar en la tirada, la víctima se dará cuenta que le están robando. El DJ puede imponer un penalizador a la tirada si se quiere robar algo muy grande o si llegase a haber una trampa, etc. Robar requiere un chequeo contra una tirada opuesta de (P). (4)
- **Rumores (L):** Sabedor de los lugares en donde están las mejores "fuentes", el personaje es capaz de adquirir la información necesaria para realizar lo que estaba buscando, aunque sólo serán datos específicos que este buscaba, como ubicaciones, nombres importantes o descripciones generales sobre lo preguntado. Si la misión posee un contenido poco común o de mucha complejidad quizás no se obtenga información suficiente (2)

- **Seducir (L):** Como su nombre lo indica, con esta pericia se podrá persuadir a algunos individuos para que realicen ciertas acciones, aunque cómo usar esta habilidad queda en manos del personaje. Si se acierta la tirada, el otro podrá hacer un chequeo de (L) menos el nivel de quien usó seducir para no verse afectado por sus encantos. Sólo podrá usarse con seres del sexo opuesto. (3)
- **Sonido y ventriloquia (L):** Esta habilidad le permite al individuo hablar o emitir sonidos sin mover los labios. Se podrán imitar a diferentes tipos de animales rugiendo, ladrando, cantando, aullando, etc. También se podrá lograr que los sonidos simulen originarse en otro lugar en vez de la boca del personaje. (2)
- **Sorprender (A):** El personaje podrá sorprender a otros aunque lo estén viendo, con ello se podrán lanzar ataques por más alertas que estén los oponentes. En caso de tener éxito con la pericia, un rival recibirá un único ataque o conjuro espontáneo con los penalizadotes correspondientes, luego de ello, si se inicia una trifulca, se seguirá el procedimiento habitual con una tirada de Iniciativa.
  Es importante recordar que Sorprender no puede usarse una vez ya comenzado un combate, debe usarse antes de iniciar uno. (4)
- **Supervivencia (I):** Dotado de un buen entrenamiento, el personaje es capaz de encontrar y preparar alimentos o refugio en caso de no tenerlos. Por cada número de objetivos que se quiera incluir a esta pericia (sin contar al personaje) se tendrá un penalizador de -1 en la tirada. Con Supervivencia se podrán lograr las siguientes acciones: (2)

  Hallar alimento para subsistir en el día.
  Encontrar un refugio resistente a las temperaturas o climas severos.
  Confeccionar algún tipo de abrigo o vestimenta rústica que se adecue al medio.

- **Tasar (I):** El personaje sabe con certeza el coste de “algo”, tendrá noción si alguien lo estafa o quiere sacar provecho de un valorcaza o sobreprecio.
- **Trampa (A):** Esta pericia se utiliza de manera espontánea y justo cuando se va a recibir el impacto de una carga. El agredido se corre a tiempo y hace que de esta manera el atacante caiga al suelo automáticamente y pierda semejante embestida. La pericia no sirve contra enemigos que sean montura y jinete (como un caballero y su corcel o un jinete de águila). Requiere 1 PC (3)
- **Usar ganzúas (I):** Siempre que se tenga en manos un alambre o similar, el personaje podrá abrir puertas o cerraduras con esta tirada. Dicha habilidad también servirá para desatar nudos que ningún otro individuo podría jamás. (3)
- **Venenos (I):** El personaje tendrá el entrenamiento para detectar venenos y saber de que narcótico se trata, también podrá curarlo aunque no se tenga la pericia Medicina. Si el personaje tiene al menos 13 puntos invertidos en esta pericia además podrá fabricarlos, consultar la lista para ver qué venenos existen y cuánto dinero se necesita para producirlos. (3)
- **Zancadilla (A):** El personaje desliza uno de sus pies rápidamente entre las piernas del rival mientras combate en cuerpo a cuerpo y automáticamente lo arroja al suelo. La pericia no requiere tiempo para utilizarse y se la usa de manera espontánea, requiere 1 PC y sólo puede utilizarse una vez con éxito en cada batalla, funciona únicamente con seres
- humanoides. (2)

Conjuros

Todos los hechiceros obtienen sus conjuros de la misma forma, que es ascendiendo de nivel. Por cada nivel, incluyendo el primero, el personaje obtendrá 5 conjuros que podrán ser ejecutados siempre que se posean Puntos de Magia (PM).
Excepcionalmente, cuando el conjurador recién comience sus aventuras contará con sus hechizos Universales, los cuales, por así decirlo, son de nivel “0” y se obtendrán a nivel 1. Dichos sortilegios son comunes a todos los magos, y son en realidad, aquellos que también dominan los aprendices.

Su uso:

Lo primero que hay que hacer cuando se decide emplear magia es ver si el hechizo lanzado tiene éxito (generalmente se determinará por una tirada de dados). Recuerda que puedes utilizar sólo un conjuro por turno normalmente, existen excepciones que se explicarán más adelante.

UN CONJURO PUEDE LANZARSE UNA ÚNICA VEZ POR TURNO, sin importar que haya tenido éxito o no, ni siquiera los espontáneos pueden ejecutarse más de una vez por turno.
El lanzamiento de conjuros funciona de distintas formas, dependiendo su uso. Aquellos hechizos similares a rayos o disparos (como **Sendero solar** o **Cono de hielo**) son dirigidos con la habilidad y destreza del lanzador, y por lo general, mientras más ágil sea éste, mejores resultados obtendrá. La habilidad Disparos, situada con las demás habilidades de (A), es usada para tales circunstancias. Que el jugador falle en el chequeo significa que el mago ha errado a su blanco por mala puntería o porque éste se ha movido. La tirada es base, o sea, no se reduce por la armadura del objetivo, sí por otros penalizadores tales como ceguera, no tener PC, etc.
En casi todos los hechizos de Disparos el blanco consiste en un objetivo específico, como por ejemplo alguien corriendo o estando en su puesto. No obstante, muchos de estos conjuros afectan a gran número de individuos (como **Bola De Fuego** o **Rayo eléctrico**), así que el blanco no se centrará en un sujeto determinado, sino que afectará al medio o área de efecto. Otros conjuros que afecten al medio son capaces de abrir enormes agujeros en la tierra o crear poderosas tormentas. Semejante aclaración es importante ya que si alguien llegase a obtener un objeto mágico o una habilidad capaz de dispersar conjuros lanzados contra sí mismo, no disiparán aquellos que afecten al medio (de nada serviría la resistencia mágica más poderosa en medio de un terremoto capaz de separar al tierra en dos).
Luego se encuentran aquellos encantamientos dependientes del poder mental del personaje, y no de sus habilidades físicas, como es el caso de **Cuerpo etéreo** o **Piel de acero**. Para tales eventos, el conjurador debe utilizar toda su concentración, y de esta manera, trazar los campos de energía habitantes en toda aura. La Concentración, medida por (L), es lo que se usa para dichos casos, que ocasionalmente se ve penalizada por ser un conjuro muy poderoso y/o porque abarque a un gran número de objetivos. Un chequeo fallido de Concentración significa que el personaje ha sido distraído a la hora de lanzar su hechicería o no ha sido lo suficientemente fuerte de voluntad.
Por último se encuentran aquellos encantamientos que requieren ambos chequeos, de Concentración y Disparos. Dichos conjuros suelen abarcar gran poder y sus efectos suelen ser devastadores, pero por suerte hay pocos casos en lo que esto ocurra.

Clasificación de conjuros:

A continuación se darán a conocer las principales características de los tipos de encantamientos conocidos. Todos ellos contienen habilidades para el combate y la vida cotidiana, siendo equitativamente poderosos:

Conjuros de ataque: Todo hechizo diseñado específicamente para la batalla está dentro de este grupo. Los conjuros de ataque no sólo son empleados en batallas campales sino también en la cotidianeidad de cualquier lanzador de conjuros. La mayoría de estos peligrosos hechizos requieren Disparos de un buen mago, sin embargo, muchos de ellos se manejan también por la rapidez mental de éste. No todos estos encantamientos inflingen daño directo, sino que algunos de ellos son capaces de paralizar o retener al enemigo para atacar posteriormente.
Conjuros de defensa: Esta clase de conjuros fue creada con propósitos totalmente defensivos. Las paralizaciones, congelaciones y armaduras son la mejor forma de manifestar tal poder, para así, luchar sin dañar al oponente. A su vez, muchas de las protecciones que integran este grupo son capaces de dejar gravemente herido o incluso aniquilar a cualquier rival que ose desafiarlas.
Conjuros psíquicos: Los conjuros psíquicos son aquellos manejados a partir de la mente y la concentración. Muchas veces, estos hechizos se ven obligados a desafiar mentes poderosas, pero cuando logran actuar, se vuelven realmente peligrosos. Poderes como la levitación, la telepatía y la videncia son sólo parte de lo que son capaces de hacer estos conjuros, las ilusiones también son parte de este grupo, y sólo aquellos seres extremadamente sensibles poseen la facultad de detectarlas. Muchos conjuros psíquicos poseen aptitudes totalmente ofensivas y/o defensivas, sin embargo, su verdadera naturaleza se origina en este grupo. Los sortilegios de semejante índole no necesitan ser lanzados con las manos.
Conjuros de curación y restauración: Si bien esta clase de hechizos carece de variedad, son uno de los grupos más poderosos. Poseen la única facultad para devolver toda la fuerza y vigor a sus objetivos, incluyendo los aspectos físicos y mentales. Maldiciones, enfermedades e incluso la muerte son incapaces de detener el poderío de esta magia. Por otro lado, estos conjuros son capaces de reparar y restaurar cualquier objeto orgánico e inorgánico, sin importar cuán poderoso sea el mismo. Grandes edificios, armas mágicas y poderosas armaduras son sólo un juego para estos encantamientos.
Conjuros de transformación y alteración: Cualquier clase de mutación, cambio o modificación física pertenece a este sector del aura. Estos conjuros pueden alterar la edad, tamaño u organismo del objetivo, como por ejemplo haciéndolo crecer descomunalmente o brindarle habilidades sobrenaturales. Muchos de los encantamientos más peligrosos habitan dentro de este grupo, ya que varios de ellos poseen efectos permanentes.

Conjuros de invocación y creación: De igual forma que los conjuros de curación y reparación, los de invocación y creación no son tan numerosos, pero sí muy poderosos. Desde reinos muy lejanos, los hechiceros son capaces de convocar a poderosas criaturas con la esperanza de que sirvan a sus propósitos, como por ejemplo poderosos monstruos elementales capaces de derribar una legión completa, terribles dragones o miles y miles de insectos. Al mismo tiempo, la creación de objetos y alimento le brindan la oportunidad de vivir lejos de una comunidad hostil respecto a la magia.

Concentración:

Lanzar encantamientos no es sencillo, requiere de mucha disciplina y memoria adquirida a lo largo de varios años de estudio. En sí la Concentración se refiere a aquel estado mental que permite a una persona repasar sobre alguna cuestión sin quitar la atención de ella. Los hechiceros la necesitan mucho porque varios de sus trucos necesitan gran velocidad de cálculo y reacción, sobre todo en una batalla o situaciones de suma tensión.
Un personaje comienza con 5 en su tirada de Concentración, y por cada nivel que sea la bonifica en 1 (el primer nivel no se debe contabilizar, en ese se comienza con 5). Por ejemplo, un personaje de nivel 7 tendrá un chequeo inicial de 5 sumado a otros 6 de su nivel, en total 11. Si el conjurador es de nivel 4 pasará esta tirada con 8 o menos.
Existen varias alteraciones que pueden bonificar Concentración, como un elevado atributo de (L), ventajas, categorías secundarias, etc.

Cuándo hay que chequear:

- **Conjuros:** Cuando el hechizo así lo exija.
- **Habilidades:** Cuando la habilidad en cuestión lo requiera.
- **Montado:** Si un personaje está situado sobre un animal o un carruaje en movimiento leve, tendrá que chequear. Si la montura se estuviese moviendo a gran velocidad, el penalizador será de –4.
- **Nadando:** Cualquier hechicero (excepto un elfo marino) que se encuentre bajo el agua tendrá que chequear Concentración con un penalizador de –2.
- **Situaciones incómodas:** Si el personaje está muy incómodo, como por ejemplo cabeza abajo, enfermo, congelándose, sujetándose de una cuerda, etc. tendrá que chequear.

Detectar magia

Un conjurador puede identificar y detectar sortilegios que se encuentren sobre una persona, objeto o lugar con una sola tirada, esto se puede lograr con magia ya activada o que se esté activando en el momento. La tirada inicial de un lanzador de conjuros para su detección es de 8, sumando +1 a partir de nivel 2 (contar bonificaciones por (P).
Si el personaje quiere detectar un conjuro que ya había sido lanzado con anterioridad deberá estar todo un turno para hallarlo, pero si el mismo está siendo lanzado con él presente se tratará como una acción espontánea. De llegar a tener éxito en el chequeo se sabrá cuál es el conjuro revelado, incluyendo su nivel o que lanzador de conjuros es capaz de ejecutarlo.
Al detectar magia un conjurador siente y escucha que alguien manipula los espíritus elementales u otras esferas, aunque para ello deberá ver u oír al usuario de la magia o al sortilegio en cuestión (por ejemplo si ve venir una bola de fuego desde lo alto o si alguien crea una enorme ola de agua). Es importante aclarar que esta habilidad no genera ningún efecto visual efecto visual, se puede emplear simplemente si cuenta con los sentidos de la vista u oído habilitados.
Talentos capaces de ser descubiertos con Detectar magia: Sortilegios elementales, conjuros y habilidades sacerdotales, nigromancia, baladas del bardo, runas enanas, técnicas asesinas, virtudes del paladín, fuerza del bosque, Camuflarse con la sombra en el marcial y transformaciones del señor de las bestias.
Los objetos mágicos también pueden revelar su condición fuera del plano mundano si un personaje intenta detectar magia en ellos. Sin embargo, identificar los encantamientos de dichos artilugios no es algo sencillo y requerirá tiempo y concentración, con un chequeo exitoso, una hora tranquila en un lugar cómodo bastará descifrar las virtudes del objetivo y poder utilizarlo.

Energía (PM) y FE (PF)

Todo hechizo existente requiere energía para ser utilizado, la misma puede provenir de una divinidad, de algún artefacto mágico o de las fuerzas elementales. Por lo general, todo personaje que emplee su magia también deberá usar su propia energía, la cual es obtenida del aura a través del poder de la mente. Un verdadero

hechicero sabe cómo usar su energía mental y concentrarse para utilizar sus conjuros sin la mera ayuda de sus manos, es por eso que aquellos sujetos con mentes poderosas suelen ser seres de tremendo poder.
Cada hechizo cuesta más trabajo conjurar que otros, es por eso que se emplea el sistema de Puntos de Magia (PM) para los magos y los Puntos de Fe (PF) para los predicadores, aunque ambos se manejan literalmente de la misma manera. El cuán difícil es lanzar un conjuro depende, por lo general, de su nivel, mientras más poderoso sea más trabajo costará lanzarlo. El sistema funciona de la siguiente manera: Cada hechizo requiere cierta cantidad de PM, por ejemplo: Supongamos que **Superficie de hielo** requiere de 25 PM, significa que el personaje deberá emplear 25 del total de sus propios PM para realizar tal hechizo, lo cual se representará mediante el esfuerzo mental que requiere (cuando un lanzador de conjuros ascienda de nivel obtendrá por lo menos 20 PM adicionales).
Respecto a la fe sucede lo mismo, ésta se trata del poder y creencias que se tienen sobre una deidad y todo lo que su religión implica. Cuando el súbdito de un dios utiliza un conjuro lo hace a través de su fe, ya que en Kalaguand, el poder de las divinidades es tan grande que su magia funciona hasta en el plano mortal. Los Puntos de FE (PF) se emplean del mismo modo que los PM.

Obtención de PM/PF

Todo conjurador a nivel 1 comenzará con 20 PM, y obtendrá otra vez dicha cantidad acumulativa cada vez que ascienda de nivel. A partir de (I) 12, sin incluir aquel número, los hechiceros obtendrán 2 PM adicionales. Esto representa que alguien que ha estudiado mucho durante toda su vida tendrá más facilidad de ahorrar sus puntos de magia y ejecutar técnicas de "ahorro". Por ejemplo: si se tiene (I) 15, se tendrán 6 puntos adicionales, o si se tiene (I) 18 se obtendrán 12 puntos más. Los sacerdotes obtendrán de igual forma sus PF, pero dependerán de su atributo de (L). Las ventajas también pueden incrementar la energía de un conjurador.
Cada vez que el personaje descanse plácidamente durante 8 horas recuperará la magia que ha perdido durante el día.

Técnicas para conjuradores

Este es un mundo realmente versátil para el funcionamiento de la magia, la misma está llena de técnicas y sistemas para potenciar su poder. A continuación se mostrarán diferentes tipos de usos o estrategias para mejorar los conjuros de magos y clérigos durante el juego:

- **Dispersar magia:** Se trata de la técnica fundamental para todo lanzador de conjuros ya que permite anular cualquier tipo de sortilegio elemental o clerical. Si bien un sacerdote puede intentar dispersar el encantamiento de un mago y viceversa, se acota lo siguiente:
  Dispersar un conjuro elemental: El que cancela el hechizo directamente retorna al espíritu a su plano de origen.
  Dispersar un conjuro clerical: El que cancela el hechizo directamente cierra la brecha que se abre en el panteón hacia el plano mortal, cortando así la comunicación entre orador y deidad.
  La disipación puede ocurrir realizarse siempre y cuando se vea o escuche al autor del sortilegio, también se puede intentar hacerla si se ve al blanco del conjuro. Por ejemplo, un hechicero está oculto entre unas rocas e intenta dominar la mente de un hombre que lidera una caravana en medio de la carretera. Entre los viajeros hay un sacerdote que si bien no ve al mago oculto SÍ ve al blanco (o sea, al líder de la caravana), así que si lo desea, puede intentar disipar el sortilegio.
  Esta técnica no tiene ningún limite de distancia, como se dijo antes únicamente hay que ver u oír al lanzador del hechizo o ver al blanco o zona en la que se ejecute el ritual.
  Para disipar magia ambos lanzadores de conjuros deberán tirar 1D10 y sumar sus niveles respectivamente, el que obtenga un resultado más alto vence al otro (en caso de empatar tiene la ventaja el que dispersa).
  Por ejemplo, un hechicero de viento nivel 6 se lanza al combate contra un mago de agua nivel 5. El aeromago lanza un encantamiento a su oponente y éste intenta disiparlo. Ambos tiran 1D10, suman sus niveles y los resultados son los siguientes:

  Aeromago: 7 (resultado en el D10) + 6 (nivel) = 13
  Hydromago: 10 (resultado en el D10) + 5 = 15

  El mago de agua consigue devolver a los espíritus elementales de viento a su plano de origen exitosamente.
  Cada vez que se quiera utilizar esta técnica el personaje deberá invertir 10 PF o PE y además tener sus manos libres.

Acción espontánea: Un lanzador de conjuros siempre puede intentar disipar un único hechizo por turno. Ya sea que haya atacado, esté cabalgando o comiendo, Dispersar magia es una acción espontánea.

- **Donar energía:** Se podrá entregar la cantidad de PM/PF que deseados a otro conjurador, aunque esa será la acción del donante durante todo el turno. Aquel que haya recibido dicha donación la mantendrá durante 10 segundos (o sea 1 sólo turno). Se deben tener cuenta los siguientes aspectos:
  - La donación es un caso extremo, tanto la magia clerical como los espíritus elementales son sagrados para el personaje, por lo que se puede utilizar sólo si el que recibe la energía no tiene suficientes PE o PF para efectuar su encantamiento o disipación de magia.
  - Un lanzador conjurador puede donar su propia energía a otro siempre y cuando ambos personajes estén de acuerdo y se puedan ver entre sí.
  - La donación sólo puede ocurrir entre clérigos con clérigos y magos con magos. La energía clerical en nada se relaciona con los espíritus elementales.
- **Obtención de energía:** Es muy común que un hechicero de bajo nivel se quede sin PE o PF durante una batalla o en algún otro momento de vital importancia. Si un lanzador de conjuros se llegase a quedar sin energía, podrá obtener más de una forma muy particular. El personaje puede hacer un gran esfuerzo mental lo suficientemente capaz de inflingirle daño físico real en sus PG raciales. Por cada PG que se haga él mismo obtendrá 5 PE o PF listos para ser empleados en el momento, por ejemplo: Si el personaje desea hacerse 5 PG, obtendrá 25 PF o PE, o si se hace 3 puntos conseguirá 15. De esta manera, un conjurador competente se mantendrá en pie durante mucho más tiempo y así podrá salvar su pellejo.
  Tal mecanismo se puede utilizar para Dispersar Magia.
  Lamentablemente, la destreza no es del todo perfecta, ya que no permite usar la energía obtenida en conjuros de curación y restauración. **El daño sufrido de esta manera tampoco puede ser curado mediante la magia, únicamente el reposo o un descanso completo sanan este tipo de agotamiento.**
- **Potenciación de conjuros:** A menudo todo lanzador de conjuros se encuentra con situaciones que van más allá de su poder. No obstante, aquel que sepa usar la magia, es también capaz de incrementar su poder temporalmente mientras manipula a los espíritus elementales o energía divina.
  Un conjurador, mientras utiliza sus PE o PF, es capaz de aumentar el nivel de sus conjuros mediante sus PC. Con dedicación y esfuerzo el personaje puede gastar 1 PC para aumentar el nivel de un sortilegio escogido en todos sus efectos. Por cada PC invertido, el hechizo se potencia en un nivel, hasta un máximo de 3 niveles adicionales, o sea 3 PC.
- **Reforzar una dispersión:** Así como cualquier sortilegio puede incrementar su nivel mediante los PC, la técnica Dispersar Magia también puede hacerlo. Por cada PC que gaste el lanzador de conjuros (hasta un máximo de 3 PC) tendrá +1 para intentar disipar.
- **Trabajo en equipo:** Si dos o más conjuradores conocen el mismo hechizo éstos pueden unir sus fuerzas y lanzarlo entre todos. Quizás los hechiceros no se beneficien tanto de esta técnica porque no suelen tener un estilo de juego basado en el poder de grupo, pero los sacerdotes, que siempre están rodeados de fieles, sí pueden sacarle jugo. Los efectos del trabajo en equipo son diversos, por ello se narran en lista:
  - Por cada personaje que se sume al autor del conjuro se obtendrá 1 nivel adicional. O sea que si un clérigo lanza su hechizo y otros dos lo potencian, el conjuro estará potenciado en 2 niveles.
  - Los que potencian, o los “potenciadores”, utilizan esta técnica que es una acción completa en el turno, pero lo positivo es que no gastan ningún PE o PF, únicamente deberán invertir PC como cualquier acción que se realice.
  - Trabajo en equipo sólo puede funcionar entre clérigos con clérigos y magos con magos. En nada se relacionan los espíritus elementales con la magia clerical.
  - Dispersar magia también puede utilizarse trabajando en equipo, aplicando la misma lógica. Los “potenciadores” perderán su único Dispersar Magia del turno cuando potencian al de su aliado, pero es una oportunidad que puede prevenir una situación muy peligrosa.
  - Clérigos y magos sí pueden aliarse cuando trabajan en equipo al intentar combinar sus disipaciones.

Elementos, magos y sus repertorios de conjuros

Agua

Magos de agua:
Ropajes y adornos: El color azul es el que mejor representa a estos personajes, y al igual que los amos del viento también rozan entre el celeste, el blanco y el gris, aunque quizás se dispersan hacia otros colores como el negro. Es común que utilicen ropajes abrigados porque la mayoría de su tipo se encuentra en climas fríos, o en el otro extremo, en playas y zonas tropicales donde el agua abunda y por ello usan solamente ropajes ajustados para hallarse cómodos cuando nadan.
Forma de vida: Es común que los hechiceros de agua sean considerados videntes o psíquicos a causa de sus grandes poderes de adivinación. Como el fluir de las mareas controlan las acciones futuras y captan el movimiento del cambio. En muchos lugares también se los requiere como consejeros.
Los magos de agua pueden llegar a reemplazar a los clérigos en varias comunidades, y aunque si bien sus poderes de sanación no son tan poderosos, poseen las herramientas necesarias como para salvar muchas vidas.
Actitud: El agua es transparente, es pura, limpia las heridas y se lleva consigo los desechos. Su estado es fluido y difícil de atrapar, sólo puede recogerse con algo que la absorba en su totalidad y no la deje avanzar por ningún hueco. El agua invade todos los espacios, se escapa, se desliza y asimila la forma de aquello que lo contenga. Cuando el agua se transforma en hielo entonces se vuelve sólida, fuerte y cerrada, pero a diferencia de la tierra, cambia, puede derretirse y volver a ser líquida o se acumula y refuerza al seguir descendiendo la temperatura. Forma olas, destruye costas y devora barcos, pero renueva la vida con sus lluvias y ríos.
Aquellos que obtienen sus poderes del agua son personas que, como el elemento, son penetrantes, llegan a todos lados con su lógica y aguda percepción. Aunque se hallen junto a una persona introvertida y que no desee dar muchas palabras, suelen darse cuenta de la situación actual de la misma y pocos detalles se les escapan.
Los espíritus del agua son mentales y cambiantes captan los sentimientos de los demás, por ello es que los que son buenos entienden mejor que nadie al que padece, y dan soluciones que parecen obvias pero que sólo ellos pudieron encontrar. Aquellos espíritus malvados destruyen a los que se sienten apenados, porque saben manipular con mucha frialdad al sufrido. De ahí la virtud del cambio que ofrece dicho elemento y convierte a sus hijos en personas sumamente adaptables.
Reglas especiales:

- El estilo de juego del personaje le permite cargar consigo una tranquilidad que el resto de los hechiceros no posee. La fluidez y tranquilidad del elemento deja que se distribuyan mejor las energías en la mente del mago, por lo tanto con cada punto de (P) que se tenga a partir de 13 (inclusive) se ganarán 2 PM adicionales por nivel.
- La determinación y capacidad de pensar en frío da al mago de Agua +1 a su tirada de Concentración.

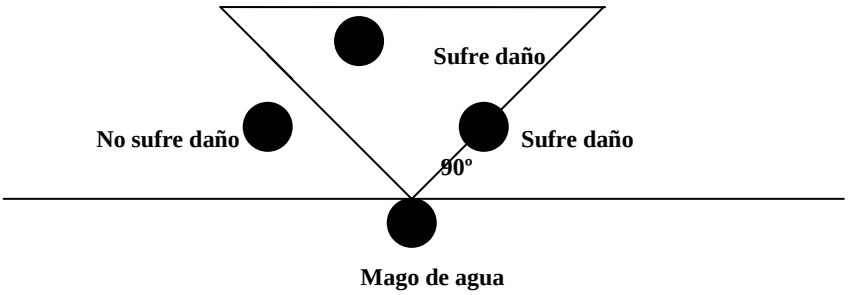
Alineación: Sus dotes como sanadores hacen a los magos de agua buenos candidato para luchar contra las fuerzas oscuras, sin embargo, no hay razón alguna para que no pueda estar de su lado.

Conjuros universales:

Conjuro Universal	Tal habilidad permite controlar diferentes líquidos de la siguiente manera: 1. **Cambiar el agua de estado:** Se podrá evaporar, derretir y/o congelar hasta 1000L de agua por nivel. También aumentar en muchos grados la temperatura del agua o disminuirla de igual manera en un solo turno. 2. **Crear pequeñas lluvias:** Se podrá crear pequeñas lluvias o nevadas que afecten una zona de 5m de diámetro por nivel, o sino, poderosos chaparrones que desprendan 1000L de agua por nivel cada turno. La pequeña tormenta se mantendrá presente durante media hora. 3. **Crear formas:** Se esculpirá de forma automática cualquier forma o figura tanto en el hielo como en un líquido. 4. **Crear olas:** Se podrán crear olas grandes y pequeñas, capaces de abarcar hasta un objetivo humano por nivel, la (F) de la misma será de 20, sumando +1 por nivel. El mago debe estar por lo menos a 2m por nivel de su objetivo. 5. Con tan básico sortilegio se podrá mantener un cuerpo muerto sin que sufra deterioro alguno durante 1 año por nivel, aunque nada se podrá hacer sobre su equipo. 6. **Crear corrientes de agua:** Durante 10 minutos por nivel el mago puede acelerar o disminuir la velocidad de una corriente de agua capaz de mover hasta 5000L de agua por nivel. 7. **Pequeñas ilusiones**: El personaje será capaz de crear simples espejismos que se desvanecerán al tacto de cualquier otro ser. Por ejemplo, podrá producir pequeños

	animalitos o fuegos de colores. Las ilusiones no emitirán sombra ni sonido, y su tamaño no podrá ser superior a 30cm de alto. Las ilusiones siempre aparecerán sólo hasta 2m del personaje y no podrán alejarse más de 5m del mismo, sineeero, desaparecerán.

Nivel: 1

Hechizo	Efecto
Cono de hielo	Tirar Disparos. Un rayo de aire congelado en forma de cono sale de una mano del individuo, tendrá un ángulo de 90º. Los afectados sufrirán 1D6 PG multiplicados por nivel. El alcance del cono de frío es de 1D10m multiplicados por nivel.  **Tipo:** Ataque.
Conocer alineación	Hacer una diferencia de (L) con el objetivo. A través de sus ojos el mago conoce las verdaderas intenciones de una persona y sabe si su alineación es buena, neutral o malvada. El alcance son 5m. **Tipo:** Psíquico.
Resistir daño por frío	El objetivo de este conjuro, que puede lanzarse a 10m de distancia, resistirá cualquier clase de temperatura inferior a los 0º C durante 1h por nivel sin recibir daño alguno. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Moverse en el agua 1	Semejante sortilegio posee dos usos, ambos pueden lanzarse a una distancia de 1m por nivel: 1. La primera versión permite al mago lanzar toda clase de conjuros bajo el agua sin penalización alguna por verse sumergido. 2. De la otra forma, el objetivo del hechizo podrá soportar hasta 10 minutos por nivel la respiración debajo del agua. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Comunicarse con criaturas marinas	El mago puede comunicarse mentalmente con cualquier clase de criatura marina o anfibia que se halle a 5m por nivel de distancia. **Tipo:** Psíquico.

Nivel: 2

Hechizo	Efecto
Deslizarse sobre el agua	El hechicero será capaz de caminar sobre el agua como si de una superficie sólida se tratara, también podrá correr y saltar. Sobre el hielo el personaje no podrá resbalar, y las paredes compuestas por este (un glaciar, por ejemplo) serán escaladas de forma automática por más empinadas que sean (aunque el mago no podrá cargar más peso del que su (F) le permita). La duración es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Predecir el futuro	Este conjuro únicamente sirve contra personajes no jugadores. Las intenciones de las personas se muestran claramente en sus miradas, y el mago es capaz de revelarlas, adivinando qué acciones ejecutarán todos los personajes los turnos venideros. El hechizo abarca toda la zona que contemple el personaje durante 1 turno por nivel. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.
Defensa adicional	El hechicero comienza a sudar de forma impresionante, mientras que se ve envuelto en fluidos capaces de protegerlo ante golpes físicos. El encantamiento brindará una tirada de defensa adicional para el personaje sin perder acción alguna, no obstante, será nula contra ataques a distancia. La duración es de 5 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación/Defensa.
Patinar	Hacer un chequeo de (A). El mago es capaz de deslizarse sobre cualquier superficie sólida como si estuviera patinando sobre hielo, así podrá aumentar su velocidad en 5km/h por nivel. Se obtendrá +1 por nivel a su tirada de (F) cuando quiera correr, también bonificará en 2 Defensa. La duración es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Reforzar dispersión 1	Realizar un control de (L). Una espesa neblina de aire frío crea un delgado anillo en torno a la silueta del personaje, y de esta manera se obtendrá +1 a la tirada de Dispersar Magia durante 10 minutos por nivel.

	Tipo: Defensa. Espontáneo.

Nivel: 3

Hechizo	Efecto
Curar y Retirar enfermedad	El sortilegio posee dos usos distintos, ambos actúan al tacto: • Se elimina automáticamente cualquier enfermedad, virus, bacteria, toxina o veneno que se encuentre en el cuerpo de un ser vivo. • El hechicero reestablece instantáneamente 1D4 PG multiplicado por nivel a un personaje o armadura tocada (no aquellas corazas que hayan sido destruidas). **Tipo:** Curación.
Ralentizar	El blanco tendrá que superar un control de (F) menos el nivel del mago. El personaje sopla levemente el aire mientras sinuosos y gráciles lazos aéreos rodean los brazos y piernas de la víctima, logrando que ésta actúe al final del turno durante todo 1 minuto. **Tipo:** Defensa.
Develar mentira	Hacer una diferencia de (L) entre el mago y el blanco, cuya distancia debe estar a 5m. Durante 1 minuto por nivel, el hechicero sabe si el hechizado dice una mentira o no. **Tipo:** Psíquico.
Superficie de hielo	Hacer un control de Concentración. El mago toca una superficie y comienza a generar hielo puro en la zona, que comenzará a congelar todo le que haya a su alrededor. El conjuro se expandirá hacia todas direcciones formando un círculo, y cristalizará una zona de 20m de diámetro por turno (máximo 100m). Los que sean arremetidos por la oleada de frío no podrán trasladarse de lugar ni aplicar bonificadores por (A) a menos que superen un chequeo de (F)-1 por nivel del personaje. El lanzador no puede caer bajo los efectos de su propio conjuro, a menos que sea efectuado por otro mago de agua. Por más chequeo de (F) que hayan realizado los otros personajes, necesitarán de la ventaja Acrobacias y equilibrio para no resbalar en dicha superficie de manera automática. La duración es del hielo es de 1h por nivel. **Tipo:** Transformación.
Moverse en el agua 2	El mago acomoda su anatomía automáticamente al medio ambiente submarino y podrá nadar y atacar sin penalización alguna portando su equipo (armas, corazas, báculos, etc) durante 5 minutos por nivel. Tampoco se sufrirán modificadores en el D20 o en las tiradas de daño por verse sumergido. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.

Nivel: 4

Hechizo	Efecto
Lanza de hielo	Tirar Disparos. El personaje arroja una aguda lanza de hielo (+1 a Disparos y +2 a daño si se es especialista en lanza corta y/o jabalina) diseñada para ser arrojada y perforar las mejores armaduras. Aquel que sea impactado sufrirá 1D10 PG multiplicado por nivel del hechicero, el alcance serán 5m por nivel. **Tipo:** Ataque/Invocación.
Escudo de cristal	Una oleada de energía curativa azul rodea al personaje durante 1 minuto por nivel y no sólo le brindará 2 puntos de Ar, sino que también le regenerará 2 PG por nivel cada vez que alguien le provoque un daño de cualquier tipo. **Tipo:** Defensa/Curación. Espontáneo.
Transformarse en agua	Tirar Concentración. El conjurador se transforma en una terrible ola que aumentará su masa en 1m por nivel hacia todas direcciones, duplicará su velocidad y (F) (si se hace sobre una superficie acuática el atributo se triplicará). Con su nueva forma el mago podrá sujetar a una persona de tamaño humano por nivel (con los chequeos correspondientes, aunque no se podrá utilizar Defensa). También se podrá caer desde alturas equivalentes a 2m por nivel sin recibir daño alguno. Si el personaje lo desea podrá deslizarse como un charco para poder pasar sigilosamente por rendijas o puertas, penalizará en 5 la tirada de Detectar ruidos de quienes puedan oírlo. El conjuro dura 1 turno por nivel, no se podrá hablar, usar armas ni lanzar conjuros bajo semejante estado. **Tipo:** Transformación
Hallar imagen	El mago se concentra en "algo" que conozca y sobre una superficie líquida aparecerá una imagen de lo que se esté pensando. El reflejo se mantendrá durante 1 turno por nivel y permitirá ver con mucha claridad dónde se halla una persona o con quien está, un lugar específico, dónde esta guardado determinado objeto, etc. No se escucharán ruidos, pero la imagen pueden ser vista por cualquiera, no sólo por el mago. **Tipo:** Psíquico.
Reducir PM a la mitad	Llevar a cabo una tirada de Concentración. Los glóbulos oculares del mago se tornan completamente celestes, mientras que su mente permanece bajo una condición de calma total. Dicho estado de paz permite al mago gastar la mitad de PM cuando lance sus encantamientos durante 5 minutos por nivel (reflexión interior se lanzará con el coste normal de PM). **Tipo:** Psíquico.

Nivel: 5

Hechizo	Efecto
Llamar a elemental 1	Tirar Concentración. Siempre y cuando haya una "importante" cantidad de agua o hielo en la zona el hechicero llama a la guerra a un elemental menor de agua para que le obedezca y luche a su lado. Sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil: **Ataque**: 20 #**At**: 2 **Daño**: 2D6+5 **Ar**: 8 **PG**: 50 Su duración es de 1 turno por nivel, y no puede invocarse más de un elemental por vez. **Tipo:** Invocación.
Escudo de devolución	Superar un control de Concentración. El mago extiende su mano hábil e invoca un círculo de vidrio de 1m de diámetro que se mantendrá activo durante 1 turno por nivel. Dicho conjuro le permite hacer un chequeo de Defensa -5 cada vez que sea el blanco de un encantamiento que requiera Disparos. Si el personaje tiene éxito en su control de evasión rebotará el sortilegio siempre hacia su lanzador y lo tornará en su contra. El rival sorprendido, si aún es capaz de hacerlo durante el turno, podrá intentar disipar su sortilegio devuelto. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.
Paralización 1	El hechicero toca a un ser vivo (sin importar peso o tamaño) y si éste no supera un control de (R) menos el nivel del lanzador quedará totalmente paralizado durante 1 minuto por nivel. Es importante aclarar que toda habilidad que dependa de la mente, como los conjuros psíquicos, no se verán impedidas por Paralización. **Tipo:** Defensa.
Maremoto	Chequear Concentración. Tan poderoso conjuro sólo puede realizarse en presencia de "grandes" masas de agua, como mares o ríos. Cerca del mago comenzará a vibrar el agua y el efecto del sortilegio llega hasta 20m por nivel en todas direcciones. Las naves y estructuras que se encuentren en la zona de peligro sufrirán 1D20 PG multiplicados por nivel a causa de terribles olas y remolinos acuáticos. El conjuro tiene una zona de seguridad que abarca a todo lo que se halle a 30m o menos del mago, dentro de este diámetro Maremoto no provocará ningún daño o temblor. **Tipo:** Ataque.
Ácido	Hacer una tirada de Disparos. El personaje rocía en forma de spray una superficie de roca o metal y la desintegra totalmente, dejando solamente un agujero vacío. Con este sortilegio el ácido podrá destruir hasta 50kg de materia por nivel, a las armaduras les provocará 5D4 PG durante 1 turno cada tres niveles. El conjuro posee un alcance de 2m por nivel. **Tipo:** Ataque.

Nivel: 6

Hechizo	Efecto
Descubrir ilusiones y transformaciones	El conjurador ve todo, literalmente todo lo que haya en el área. Si algo es invisible es visible, si hay algo oculto es revelado mediante su sombra, hasta el aura de cada persona es revelado, si en verdad pertenece a la raza que demuestra ser, etc. Si llegase a haber una ilusión en el lugar el conjuro también la develará, lo mismo sucederá en caso de haber trampas. Sólo el personaje detectará la verdad. Su área de efecto es todo lo que vea el lanzador de conjuros durante 1 minuto por nivel. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.
Terror	El personaje posa su fría mirada sobre los corazones presentes, y aquellos que lo contemplen deberán chequear Valentía –5 o sufrirán los efectos del Terror. El hechizo posee un diámetro de 2m por nivel, estando el mago en el centro. **Tipo:** Psíquico.
Bola de hielo	Efectuar un control de Disparos. El mago lanza una terrible esfera compuesta de hielo sólido cuyo alcance abarca los 10m por nivel. Al impactar con el blanco el conjuro actuará como una bomba de frío que abarcará a todo ser situado a 10m del mismo, causando 1D6+1 PG multiplicados por nivel. Una vez calculado el daño, todo aquél que haya sufrido más de 30PG deberá superar una tirada de (R) o quedará paralizado durante 1 turno por nivel. Su alcance es de 15m por nivel. **Tipo:** Ataque.
Refugio en una orbe	Chequear (L). El mago se envuelve en una esfera de energía celeste con los ojos cerrados y levita a 50cm de altura durante 1 día por nivel (sin necesidad de ingerir alimentos o descansar). En ese transcurso el personaje no podrá sufrir daño alguno a menos que provenga de conjuros nivel 7 en adelante (incluyendo invocaciones), aquellos que quieran tocar el orbe sufrirán 2D6 PG multiplicados por el nivel del lanzador. El mago no podrá ejecutar ninguna acción mientras tanto, simplemente permanecerá en animación suspendida hasta que el encantamiento finalice su duración o sea dispersado. La única excepción a su inmovilidad serán los conjuros psíquicos, éstos podrán emplearse comúnmente. **Tipo:** Defensa/Psíquico.
Reforzar dispersión 2	Tirar Concentración. El mago obtendrá +2 a su tirada de Dispersar Magia durante 1 turno por nivel. Dicho encantamiento se podrá combinar con la primera versión de Reforzar dispersión.

	Tipo: Defensa.

Nivel: 7

Hechizo	Efecto
Ilusión	Hacer una tirada de (L). El mago crea una ilusión cuyo aspecto queda a elección del jugador, siempre y cuando abarque una zona menor a un diámetro de 10cm hasta 2m por nivel. La imagen no causará olores, pero sí sombras y sonidos; aquel que desee tocarla la traspasará. Con la ilusión se podrá causar Miedo (aunque no hacerse inmune a él), camuflarse con paisajes, producir cualquier clase de música y hasta transformar a otras personas. El conjuro puede efectuarse a 3m por nivel de distancia y su duración es de 5m por nivel. **Tipo:** Invocación.
Vista De Cristal	Cerrando sus ojos, el mago visualiza en una superficie líquida qué es lo que sucede en un área de 1km de distancia por nivel. Con este sortilegio, será capaz de ver imágenes que traspasen muros, elementos o cualquier clase de barrera no mágica, sin embargo, no podrá escuchar sonido alguno. El hechicero (o más personas si se desea) contemplará lo que sucede en la misma zona durante 1 minuto, no pudiendo llevar a cabo alguna otra acción. Es de suma importancia saber que aquellos que se encuentren en la región espiada deberán efectuar (si pueden) un chequeo de Detectar Conjuro. **Tipo:** Psíquico.
Retornos	Tan poderoso encantamiento posee varios usos, pero siempre actuará en cuerpo a cuerpo: 1. El conocimiento retorna a la mente del objetivo y recupera un nivel instantáneamente una vez que el hechicero le haya tocado la cabeza. 2. Dos círculos azules de energía aparecerán rodeando las manos del conjurador. Aquel que haya sido víctima de un golpe crítico (hueso quebrado, desmayado, hemorragias, pérdida de miembros, etc.) será agraciado por la mano del mago y la zona lastimada volverá a la normalidad, por ejemplo, regenerando un brazo o reparando huesos. Si alguien llegase a morir decapitado, el conjuro no servirá para revivir al difunto. 3. El conjuro brindará la oportunidad de recuperar cualquier punto que haya sido disminuido en alguno de los atributos del objetivo. Retornos también tendrá efecto con cualquier clase de drenaje de años, PG, PC, habilidades y todo tipo de disminución en el perfil del blanco. **Tipo:** Curación.
Drenar PG	Pequeñas ventosas se formarán en la mano del personaje, que si llegase a tocar a algún ser vivo le causará 2D6 PG multiplicados por nivel. El resultado de dicha tirada servirá también para restituir heridas al mago, aunque no para incrementar sus PG originales. **Tipo:** Ataque/Curación.
Recordar conjuro	El personaje mira fijo a los ojos de un mago situado a 1m de distancia y que por algún motivo haya olvidado uno de sus conjuros. Dicho encantamiento volverá a la mente de su propietario instantáneamente. **Tipo:** Psíquico.

Nivel: 8

Hechizo	Efecto
Teleportación acuática	El hechicero debe sumergirse por completo en un río, océano, laguna, charco o mar. Con Teleportación acuática es capaz de recorrer la masa de agua en su totalidad en tan sólo 1 turno, de esta manera podrá aparecer en su otro extremo y ahorrar kilómetros de viaje. El mago puede cargar consigo hasta 20kg por nivel de peso cuando lance este encantamiento. **Tipo:** Transformación.
Invocar lluvia	En un área de hasta 100m por nivel el personaje es capaz invocar veloces nubes y hacer que de ellas salgan incontables gotas simulando una feroz (o leve) tormenta. Las nubes tardarán 2D6 turnos en llegar. La tormenta podrá generar 1D2 relámpagos que harán 1D8 PG multiplicados por nivel y golpearán aleatoriamente a un objetivo con excepción de quien los haya llamado. Los rayos volverán a aparecer cada minuto. La tormenta puede crearse a una distancia de 1km por nivel del hechicero, y su duración puede llegar hasta 1 día por nivel impar. **Tipo:** Invocación.
Celda burbuja	Hacer un chequeo de Concentración durante 2 turnos continuos, no se podrá efectuar otra acción mientras, ni siquiera disipar otros sortilegios. El personaje crea una burbuja con 1000 PG y del tamaño del blanco (máximo 1m por nivel de diámetro) para encerrarlo en su interior. Esta esfera sólo podrá ser herida mediante la magia, aunque todos los hechizos que sean lanzados en su interior serán disipados automáticamente para que el capturado no pueda escapar. La esfera se moverá fácilmente si alguien la empuja, pero el hechicero puede hacer que esta se mueva a su misma velocidad (caminando, volando, montado, etc.) y no se separe de él. Burbuja sólo puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo y durará hasta 1 día por nivel. **Tipo:** Invocación.
Armadura de hielo	La piel del hechicero se torna blanca como la nieve y tan dura como el hielo, subiendo su Ar en +1 por nivel durante 1 turno por nivel. Sólo los conjuros que no sean del elemento agua y las armas

	mágicas podrán dañar al mago. Este sortilegio también brinda una poderosa inmunidad a los conjuros de ataque de los otros elementos, consistiendo en 1 punto por nivel en el D20. **Tipo:** Transformación/Defensa.
Ocultar conjuros	Hacer un control de Concentración. Tan poderoso conjuro rodea de espejismos y destellos al hechicero y permite ocultar sus conjuros psíquicos ante otros lanzadores, haciéndolos imposibles de detectar, y por ende, dispersar. Sin embargo, si alguien intentase detectar magia en el mago de agua descubrirán Ocultar conjuros y los efectos de éste. Si el oponente dispersa Ocultar conjuros entonces luego podrá defenderse del resto de los sortilegios del mago de agua. El encantamiento permanecerá activo durante 5 minutos por nivel. **Tipo:** Psíquico.

Nivel: 9

Hechizo	Efecto
Llamar a elemental 2	Tirar Concentración. Funciona de la misma forma que su predecesor, pero sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil: **Ataque**: 30 #**At**: 3 **Daño**: 2D10+5 **Ar**: 15 **PG**: 50 (+10 x nivel) Sólo los conjuros y armas mágicas pueden dañar a dicho ser. **Tipo:** Invocación.
Anular bonificadores	Una gélida oleada circular de frío se dirige hacia los hechizados que deben estar en un diámetro de 10m por nivel, ubicando al mago de agua en el centro. Tan macabro conjuro quita el fervor de los corazones y disipa de forma automática los encantamientos que bonifiquen los chequeos en el D20, mejoras en la Iniciativa, brinden ataques adicionales y potencien Ar. Además, habrá que hacer un chequeo de Valentía –2 o los enemigos sufrirán los efectos del Miedo. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.
Hoja de hielo	Hacer una tirada de Concentración. El brazo hábil del personaje se transforma en una larga y afiladísima hoja de hielo que dejará un rastro de cristales tras de sí (tener en cuenta estilo de lucha en Un Arma). La cuchilla se usará con todas las especializaciones que el mago conozca, brindará +4 al Ataque y provocará 30 PG fijos por ataque (mejorados sólo mediante la magia o ventajas), además todos los golpes acertados con éxito obligarán a chequear (R) como si de un golpe crítico se tratara. Aquellos seres compuestos por fuego sufrirán siempre doble daño. Hoja de hielo se mantendrá durante media hora. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Anular hechizos psíquicos	Gracias a semejante sortilegio el hechicero detecta automáticamente todo conjuro psíquico y de alteración y transformación que abarque su rango de visión. Si también lo desea dispersará dichos hechizos de forma automática. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.
Neutralizar objetos mágicos	Hacer una tirada de Disparos -2. El mago extiende poderosamente su mano hacia el rival y lanza un enorme rayo transparente de energía fría. Si el conjuro llegase a tocar a su objetivo neutralizará todo artilugio mágico que el mismo posea, simplemente se convertirán en artefactos normales. El alcance del rayo es de 30m, mientras que su duración es de 1h. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 10

Hechizo	Efecto
Impedir Escapatoria	Tirar Concentración. Un círculo de energía fría de 2m de diámetro por nivel se extiende en forma circular y literalmente hacia todas direcciones. Todos los que se encuentren dentro del área de efecto no podrá usar ningún conjuro u habilidad de teletransportación o invocación de portales o puertas dimensionales, en una palabra, no se permitirá realizar ningún medio que permita a un lanzador de conjuros alejarse, también quedarán inutilizados los objetos mágicos o habilidades especiales que tengan el mismo efecto. Los conjuros de invisibilidad, camuflaje o similares también fracasarán si se los emplea dentro del área de efecto, al igual que aquellos que alteren la velocidad de un individuo. El mago de agua sí podrá emplear esos hechizos que son prohibidos para los demás, aunque esté usando en ese momento Impedir Escapatoria. Tal encantamiento durará 1h. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Invocar muralla de hielo	El hechicero extiende sus manos y crea una potente muralla de hielo de 5m de espesor y de altura, dicha invocación podrá extenderse en líneas rectas (nunca separadas) o circulares. El conjuro posee 100 PG por nivel. La muralla podrá recorrer hasta 100m de distancia como máximo, en el caso de hacer varios muros con el mismo conjuro habrá que dividir la distancia en metros por la cantidad de muros a crear. Por ejemplo, si se quieren crear 4 muros, cada uno tendrá 25m, o si se quiere invocar 2 muros cada uno tendrá 50m de longitud. En cualquier caso el conjuro se mantendrá activo durante 1 día o hasta ser destruido.

	Tipo: Invocación.
Venganza	Luego de haber quedado sin PG a causa de una herida, el hechicero lanza un último suspiro y en combate cuerpo a cuerpo congela el brazo, zarpa o demás de su oponente rápidamente. El hielo se expandirá rápidamente hacia la víctima (que sólo podrá ser una) y esta deberá superar una tirada de (R) menos el nivel del mago o morirá congelada, a menos que sea salvada dentro de los tres turnos siguientes. Para salvar a alguien de Venganza habrá que intentar disiparlo. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.
Lluvia De Diamantes	Hacer dos tiradas de Concentración, puede hacerse sólo si hay grandes cantidades (toneladas) de hielo. El conjuro requiere de dos turnos. En el primer turno la nieve o hielo del lugar se eleva hacia arriba en forma de miles de cristales del tamaño de una navaja, en el segundo turno, se formará una gigantesca tormenta de nieve de 100m de diámetro. Los que estén debajo de la masa fría serán perforados automáticamente por miles de cuchillas de hielo y sufrirán 2D20 PG por nivel. La tormenta durará 1 turno solamente, y desde que comience hasta que acabe, el personaje no podrá hacer otra acción. Luego que finalice el hechizo, el personaje quedará fuera de combate durante 2D6 turnos. La tormenta puede ser lanzada a una distancia de 200m. **Tipo:** Ataque.
Paralización 2	Funciona de la misma forma que Paralización 1, no obstante esta versión consta de un rayo mental capaz de afectar hasta 1 objetivo por nivel impar, sin importar la separación de los mismos. Será necesario realizar un único chequeo de Disparos además del de (R). El alcance de este encantamiento es de 5m por nivel. **Tipo:** Defensa.

Fuego

Magos de fuego:

"Nunca juegues con fuego,
te puedes quemar…"

Ropajes y adornos: Elegantes y algo vanidosos, las capas, anillos, cuellos altos e imágenes extravagantes son asociaciones naturales hacia estos personajes. Gustan de los colores vivos e intensos como el rojo (en todas sus variantes), el dorado, amarillo, naranja, plateado, púrpura, violeta y el negro.
Forma de vida: Dentro de la sociedad los magos de fuego suelen alcanzar altos rangos militares a causa de su elevado poder destructivo, sobre todo si en dicho lugar un conjurador es más respetado que las demás personas. También son los que más seguido trabajan con las deidades del bien a causa de su enorme repertorio de conjuros en contra de las fuerzas oscuras.
Actitud: La impredecible naturaleza del ígneo elemento es tan difícil de manejar que convierte a sus amos en verdaderos especialistas sobre la naturaleza del corazón y los sentimientos. Los "magos rojos", como suelen ser identificados, raras veces se comportan caóticamente, sino que al contrario, manejan sus emociones mejor que el resto de los conjuradores. La pasión, el furor, el ímpetu y todas las energías con altas cargas positivas son influenciadas por los espíritus de dicho elemento, y por ende, son las que mejor estudian. El miedo, el desinterés, la apatía y todas las sensaciones de naturaleza fría no son áreas familiares para los hechiceros de fuego, aunque al mismo tiempo, como son sus opuestas, las conocen e intentan dominar. Aquellos maestros que dominen el ígneo elemento, pero cuyo temple sea altanero, demasiado pasional y anárquico pueden llegar a provocar mucho daño a su entorno.
Pocas personas sobreviven al entrenamiento solar, ya que dicho astro (el sol es quien otorga la energía a los magos rojos) es muy justo, y aquellos que no son dignos de su favor reciben un fiero rechazo. De todas formas, la energía que maneja es cálida y pura, erradica los males del corazón y fortalece el alma. Pocos hechiceros de fuego son malévolos: el sol ahuyenta a las fuerzas de la oscuridad, extermina a los seres originados en el plano negativo y ayuda a sus aliados alentando sus esfuerzos. De todas formas, éste es el elemento del poder, con escuelas cuya magnitud destructiva son muy elevadas, y por ello muchos son corrompidos por dicho control de la fuerza solar.
Reglas especiales:

- De naturaleza ofensiva y rápida, los magos de fuego provocan 1 PG adicional cuando efectúan golpes físicos al utilizar armas en las que tienen especialización.
- Un hechicero de fuego recibe una bonificación de 2 puntos en su Iniciativa.
- Rápido de mente y comprensión, el personaje requiere 10% menos de experiencia para ascender a cualquier nivel.

Alineación: Son muy eficientes trabajando junto a las fuerzas del bien, no obstante su poder destructivo suele corromperlos. También son justos neutrales.

Conjuros universales:

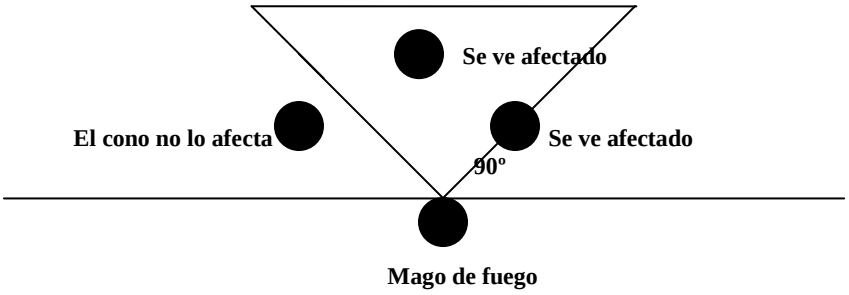
Conjuro Universal	Hacer una tirada de (L). Moviendo sus manos bellamente el personaje es capaz de modelar a gusto el fuego o lava de la siguiente forma: 1. **Invocar fuego:** El hechicero crea o extingue fuego en una zona de 30cm por nivel. 2. **Extinguir fuego:** Frente a ataques de fuego, el mago puede reducir el daño en hasta 5 PG por nivel de forma instantánea. Espontáneo. 3. **Derretir roca:** Se podrá derretir hasta 1tonelada de roca por nivel (una tonelada por turno). Las criaturas echas de roca, si son tocadas por el mago, sufrirán 1D6 PG multiplicados por nivel. 4. **Nadar en lava:** El mago será capaz de nadar sobre lava ardiente como si de agua se tratase, ninguno de sus objetos se perjudicarán. 5. **Crear resplandores de luz:** Tirar (A). De un chasquido o aplauso, el mago emite un estallido de luz capaz de cegar a todos los que estén rodeándolo en un radio de 10m y que tengan los ojos abiertos. El efecto dura 1D3 turnos. 6. **Trazar símbolos en el fuego:** El mago es capaz de dejar símbolos o letras doradas sobre una superficie o mismo en el aire. El mensaje podrá tener tantos códigos y tamaños como se deseen y durarán hasta 2 días por nivel como máximo. Es importante aclarar que si lo escrito queda levitando en el aire, su altura será de 1m de altura por nivel como mucho.

Nivel: 1

Hechizo	Efecto
Invocar luz	La mano del hechicero se enciende con increíble vigor e ilumina un diámetro de hasta 2m por nivel con dorada luz. Si el hechicero lo desea, la llama puede transformarse en un orbe volador de luz (similar a una naranja) y ser enviada a cualquier lugar que el mago desee a velocidad humana. La duración es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Invocación.
Rayo de fuego	Tirar Disparos. El conjuro puede usarse de dos formas diferentes: 1. Extendiendo su brazo por completo el mago lanza un rayo de fuego capaz de ocasionar 1D6+1 PG multiplicados por nivel a 15m por nivel. 2. El rayo es capaz de derretir fragmentos de metal como candados, monedas, dagas o pequeños fragmentos de metal en 1 turno. **Tipo:** Ataque.
Sanar PC	Al tocar al blanco el hechicero le sana 2 PC por nivel con pura energía calórica. **Tipo:** Curación.
Resistir daño por calor	El objetivo de este conjuro, que puede lanzarse a 10m de distancia, resistirá cualquier clase de temperatura superior a los 40º C durante 1h por nivel sin recibir daño alguno. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Anillo rojo	Hacer un chequeo de (L). En un dedo del mago toma forma un pequeño anillo rojo que sólo puede ser tocado por éste u otro hechicero de fuego, de lo contrario se disipará en el acto. Gracias a esta invocación, un conjuro seleccionado se tornará Espontáneo, por lo que no consumirá acción alguna al ser ejecutado durante el turno. El anillo durará 1 día o hasta que se lance el sortilegio escogido. **Tipo:** Invocación/Transformación.

Nivel: 2

Hechizo	Efecto
Muro de fuego	Tirar Concentración. El hechicero crea en el suelo un círculo de fuego a 5m por nivel de distancia como máximo, con un diámetro de 0,5m y 1,5m de alto (ambas dimensiones aumentadas por nivel si se quiere). Aquellos que osen traspasar el muro sufrirán 1D6 PG multiplicados por nivel durante 1D3 turnos. El muro dura hasta 10 minutos por nivel. **Tipo:** Invocación.
Armamento ígneo 1	Realizar un control de Concentración. El hechicero invoca una danzante arma (a elección) compuesta por llamas y magma, que se tratará como si tuviese un encantamiento +2. Su duración es de 1 minuto por nivel, y aquel que intente usarla sin ser otro mago de fuego verá cómo la misma se desintegra en su mano. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.
Eliminar PC	Realizar una tirada de Disparos en el D20, todos los blancos que estén bajo el área de efecto, descrita más adelante, se podrán defender con un control de (R) menos nivel del mago. Con la furia de los elementales dorados el conjurador despide una tremenda ráfaga de agotador aire caliente en forma de cono, originada en sus dos manos mientras las extiende hacia delante. El poderoso sortilegio tendrá un ángulo de 90º, y quienes se adentren en el área perderán 2 PC por nivel del lanzador debido a la arrolladora oleada de energía rojiza. El alcance del cono es de 1D10m multiplicados por nivel.

	 El encantamiento no puede tener éxito sobre un mismo objetivo más de una vez. **Tipo:** Ataque.
Penalizar defensa	Al atacar el hechicero emitirá centellas de luz dorada que penalizarán el Defensa del oponente en 1 por nivel durante 5 turnos. Se aplica al combate cuerpo a cuerpo o en combate a distancia. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.
Nube de vapor	Este hechizo sólo puede hacerse a 3m por nivel de un lago, pozo o cualquier entorno con agua. Dando una rápida vuelta el personaje atrae una enorme nube de vapor caliente que saldrá despedida desde el líquido en forma de espiral. La densa cortina comenzará a expandirse en un diámetro de 10m por nivel desde donde esté el lanzador y permanecerá allí hasta 1 minuto por nivel. Aquellos sujetos dentro de la nube (sin contar al personaje) sufrirán 1D4+1 PG multiplicados por nivel y quedarán cegados hasta que no salgan de la zona. La nube podrá eliminarse con ventiscas de aire. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 3

Hechizo	Efecto
Manipular sentimientos 1	El hechicero y la víctima del conjuro deberán hacer una diferencia de (L). Con tan poderoso encantamiento el personaje podrá alterar las emociones del hechizado y causar los siguientes efectos: 1. **Miedo:** si no supera con éxito una tirada de Valentía –2 el blanco caerá bajo los efectos de éste. 2. **Odio:** el hechizado se vuelve totalmente hostil hacia un individuo en particular y deberá adoptar la Alineación Malvada ante éste. En el caso de armarse una trifulca se empleará la regla de Odio. 3. **Amor:** el hechizado se sentirá enamorado del conjurador siempre y cuando pertenezca al sexo opuesto, se podrá anular de forma automática el Odio también. 4. **Esperanza:** el objetivo se llena de ilusiones y adopta una bonificación a sus chequeos en el D20 de +2. Pasiones del corazón dura hasta 1 día, y puede efectuarse siempre y cuando la víctima escuche claramente al conjurador. **Tipo:** Psíquico.
Atacar no muertos	Tirar Concentración. La pureza del astro supremo derroca el poderío de los muertos vivientes, por eso Sol sólo servirá contra los mismos. Los ojos del hechicero de fuego arden junto a terribles resplandores dorados, ocasionando 1D10 PG multiplicados por nivel en un diámetro de 5m por nivel, estando el personaje en el centro. **Tipo:** Ataque.
Prenderse fuego	Hacer un control de Concentración. El hechicero se prende rápidamente y arde en llamas de pies a cabeza durante todo un turno. Si bien su equipo no se verá dañado, aquellos que toquen al mago sufrirán 1D4+1 PG multiplicados por nivel. Si el hechicero se encontrara atado quemará las cuerdas que lo rodeen, a nivel 5 derretirá metales, y a nivel 9 grilletes mágicos (siempre y cuando no le priven el uso de conjuros). **Tipo:** Transformación.
Neutralizar miedo y terror	El hechicero agita sus manos y revive el calor de los corazones desesperanzados, anulando así los efectos del Miedo y el Terror de quienes puedan verlo. **Tipo:** Psíquico.
Curar enfermedades 1	El encantamiento calienta el cuerpo del mago hasta hacerlo sudar, pero al rato de unos segundos eliminará toda clase de virus o bacteria que le esté afectando. Curar enfermedades no actuará contra venenos o toxinas. **Tipo:** Curación.

Nivel: 4

Hechizo	Efecto
Bola de fuego	Tirar Disparos. El personaje estira su mano hábil y de sus dedos surge un poderoso meteoro de fuego. El impacto es tal que hace 1D6+2 PG multiplicado por nivel a un objetivo y a todos los que estén a 4m por nivel. Todas las víctimas sufrirán el mismo daño, pero aquellas que sean vulnerables

	al fuego tendrán que soportar doble de daño. Su alcance es de 20m por nivel. Tipo: Ataque.
Guía	Superar una tirada de (P). Los ojos del mago se tornan completamente rojos y de esta forma no sólo obtendrá +5 a Observación, Detectar Trampas, Alerta y Rastreo, sino que también hallará instantáneamente la manera más rápida para salir de un laberinto, red de pasajes, alcantarillas y demás. Guía está siempre orientado a encontrar la salida más cercana, una vez el mago llegue allí el efecto se disipará, en tanto, durará hasta 1 día por nivel. **Tipo:** Transformación.
Dormir	El hechicero extiende su mano sobre la cabeza de la víctima y despide una cálida pero suave sensación, obligándole a chequear (L) menos su nivel. Si el hechizado falla se quedará dormido en el acto y podrá ser despertado como si de un sueño normal se tratase. Sueño dura 1h, mientras que su alcance son 5m. **Tipo:** Psíquico.
Camuflarse con la sombra	Hacer una tirada de (A). El personaje se fusiona con una superficie oculta por la sombra similar a su tamaño. Con este conjuro se podrá deslizar por esa superficie a su misma velocidad y trasladarse de un lado sombreado a otro sin provocar ruido, olor ni ninguna señal que pueda revelar su presencia. Durante la noche Camuflarse con la sombra volverá invisible al mago. La duración es de 10 minutos por nivel, aunque también se disipará si se llegase a correr, lanzar un ataque u otro encantamiento mientras. **Tipo:** Transformación.
Curar enfermedades 2	Los ojos del hechicero se tornan rojos como el fuego y suda durante unos segundos, no obstante habrá conseguido desintegrar cualquier clase de veneno o toxina que le esté afectando (incluso anular las preparaciones de asesinos y alquimistas que le hayan afectado, también aquellas que ya hayan actuado en turnos pasados). **Tipo:** Curación.

Nivel: 5

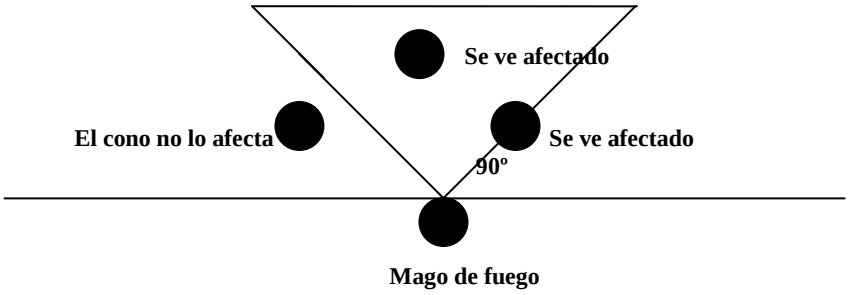
Hechizo	Efecto
Armadura de luz	Realizar una tirada de Concentración. El personaje se envuelve en una reluciente capa de luz solar que durará un único turno, pero que iluminará un área de 5m por nivel y además bonificará en 10 la Ar de éste. Aquellos que luchen normalmente sin utilizar su vista o con la ventaja Luchar Cegado ignorarán el sortilegio. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.
Llamar a elemental 1	Tirar Concentración. Siempre y cuando haya una "importante" cantidad de tierra en la zona el hechicero llama a la guerra a un elemental menor de fuego para que le obedezca y luche a su lado. Sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil: **Ataque**: 20 #**At**: 2 **Daño**: 2D6+5 **Ar**: 8 **PG**: 50 Su duración es de 1 turno por nivel, y no puede invocarse más de un elemental por vez. **Tipo:** Invocación.
Barrera espiritual	Realizar un control de Concentración. El mago extiende violentamente su brazo e invoca una barrera circular de fuego blanco de 10m de diámetro, estando él en el centro. Los no muertos que contemplen las llamaradas tendrán -2 a todos sus chequeos en el D20. Barrera espiritual dura 10 minutos por nivel. **Tipo:** Defensa.
Penalizar dispersión	Tirar Concentración, el conjuro comenzará a actuar a partir del turno siguiente. La yema de los dedos del mago estallan de energía naranja, y los feroces hechizos que sean lanzados por éste penalizarán en 2 la tirada de disipar magia del oponente. El sortilegio se mantendrá activo 1 turno por nivel. **Tipo:** Ataque.
Anular dispersión	Realizar una tirada de (L), quienes quieran disipar Anular dispersió lo harán con un penalizador de -2 al D10. Una poderosa ráfaga de calor es desprendida por el mago, aunque el sortilegio no actuará todavía. Cuando el mago lance su próximo hechizo de ataque, éste no podrá ser dispersado de ninguna manera, aunque podrá ser repelido por protecciones mágicas. Si bien Rugido de león se mantendrá activo durante 10 minutos por nivel, se disipará luego de lanzar (con éxito o no) el siguiente encantamiento de ataque. **Tipo:** Ataque.

Nivel: 6

Hechizo	Efecto
Manipular sentimientos 2	El hechizo funciona exactamente igual que Pasiones del corazón, pero esta vez el hechicero podrá elegir hasta un objetivo por nivel. Todas las víctimas sufrirán la misma emoción a la vez. **Tipo:** Psíquico.

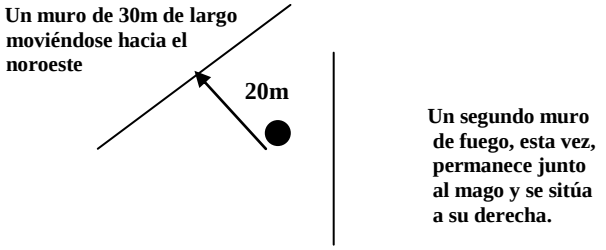
Quitar energía al rival	Hacer una diferencia de (L) contra otro lanzador de conjuros. Si el personaje triunfa obligará al blanco a gastar 4 PM/PF adicionales por nivel (del mago de fuego) cuando lance un sortilegio. Destrozar oponentes puede lanzarse a una distancia de 5m por nivel, y su duración es de 1 turno por nivel impar. Aquellos seres que sean inmunes al fuego o el calor ignorarán este encantamiento. **Tipo:** Ataque.
Armamento ígneo 2	Funciona exactamente como Armamento ígneo 1, sólo que esta vez el encantamiento del arma es de +4 y brindará dos puntos adicionales para asestar un golpe crítico. El tiempo de duración será de media hora. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.
Ganar en la Iniciativa	El conjuro actuará de la siguiente forma: independientemente de la tirada de Iniciativa del mago, al comenzar el turno éste realizará un control de Concentración. De tener éxito en el chequeo, durante 1D3 turnos el blanco se moverá tan veloz que ganará la Iniciativa automáticamente (a partir del chequeo exitoso de Concentración del mago de fuego). Este hechizo se puede lanzar hasta 1m por nivel de distancia. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Repetir dispersión mágica	El hechizo se utiliza si alguien intenta disipar los encantamientos del mago de fuego. Si el resultado de su chequeo de Dispersar Magia no fue satisfactorio para el personaje éste podrá exigir que se repita y así volver a intentar utilizar su encantamiento. Este poderoso sortilegio puede combinarse con Destruir encantamientos y con Aura de destrucción de conjuros. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.

Nivel: 7

Hechizo	**Efecto**
Dragón rojo	Bajo el estado de Dragón rojo el personaje no podrá atacar o lanzar otros conjuros mientras, ni siquiera Dispersar Magia. **Tipo:** Ataque.
	El personaje exhala de su boca un desmoralizador cono de llamas capaz de mantenerse activo durante tres turnos consecutivos, aunque habrá que chequear Disparos al principio de cada uno. El ángulo del disparo tendrá 90º y lastimará a todo el que sea atravesado por el intenso calor. Su distancia será de 5m por nivel de largo y provocará 2D6 PG multiplicados por nivel.  **Tipo:** Ataque.
Transformarse en bola de fuego	El mago se transforma en una bola de fuego durante 5 minutos por nivel y será capaz de elevarse a 5m por nivel de altura y desplazarse a una velocidad extra de 5km/h por nivel, que le dará +1 por nivel a su tirada de (F) cuando quiera correr. Se podrá cargar el mismo peso que en tierra y también se obtendrá +4 a Defensa. El personaje no causará daño de esta forma y sólo lo podrán dañar mediante la magia. **Tipo:** Transformación.
Drenar PG por PM	Hacer una tirada de Concentración menos la cantidad de objetivos, todos ellos en una zona de 1m por nivel, estando el hechicero en el centro. Ondas de fuego y calor surgen del hechicero y afectan a las víctimas que perderán 1PG por nivel impar del mago. Por cada PG extraído el hechicero obtendrá 10 PM adicionales, aunque no podrá superar su cantidad original. Tan terrible conjuro sólo puede emplearse una vez al día. **Tipo:** Ataque/Curación.
Tornar espontáneo un conjuro	El conjuro comenzará a actuar al turno siguiente de haber sido lanzado y será necesario hacer un control de (F) antes de ejecutarlo. El hechicero comienza a moverse a una velocidad increíble durante 1 turno por nivel, dejando tras de sí estelas de luz y fuego. Tornar espontáneo un conjuro otorga 2 beneficios: 1. Todos los turnos se podrá escoger un hechizo que tenga el mago de fuego y utilizarlo como si fuera espontáneo (y así poder utilizar más PM durante el turno). 2. Se otorgará una segunda tirada de Dispersar Magia, para así poder evadir dos conjuros. **Tipo:** Transformación.

Protección a los conjuros de agua	Realizar un control de (L). Un cálido campo de energía naranja cubre al personaje en un diámetro de 1m por nivel durante 10 minutos por nivel, situándose éste en el centro y disipando las bajas temperaturas. Dicho encantamiento provee total inmunidad a los conjuros elementales de agua de nivel 5 o menos, las invocaciones tampoco actuarán. Cuando el mago llegue al nivel 9 el conjuro también anulará los encantamientos de nivel 6. **Tipo:** Defensa.

Nivel: 8

Hechizo	Efecto
Anular resistencia mágica	Tirar Concentración y Disparos. Balanceando ambos brazos el conjurador descarga una violenta ráfaga de energía que volverá obsoleta toda resistencia mágica del objetivo, sin importar que se trate de un conjuro, objeto mágico, ventaja, bendición, etc. Ninguna resistencia mágica es válida contra este conjuro, su alcance es de 50m y durará 1 turno por nivel. **Tipo:** Ataque.
Invocar barreras de fuego	Hacer un control de Concentración. El hechicero alza un enorme muro de ardientes llamas con 1m de altura por nivel impar. El muro, que siempre tendrá forma de línea recta, se extenderá sobre el suelo a 30m de largo, siempre tomará presencia junto a su creador. Si se desea, la invocación puede trasladarse 20m por turno en una dirección que el conjurador desee, y aquellos que sean tocados por éste (sólo podrán chequear Defensa –8) sufrirán 1D6 PG multiplicados por el nivel del personaje. El personaje puede ejecutar este hechizo varias veces para controlar más de un muro por vez y mover cada uno de estos en diferentes direcciones si es lo deseado. La barrera es capaz de durar hasta 8hs antes de extinguirse.  **Tipo:** Invocación.
Destruir encantamientos	Hacer un control de Concentración menos el nivel del conjuro objetivo. Este hechizo debe emplearse a cambio de Dispersar magia, siendo ésta la única acción de todo el turno. Habrá que ejecutar el mismo chequeo de la dispersión, con la excepción de que el personaje borrará de la mente el conjuro del oponente gracias a un aterrador zarpazo de fuego. También podrá destruir objetos mágicos si el chequeo resulta exitoso. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.
Destruir no muerto	Hacer una diferencia de (L) entre el hechicero y el no muerto objetivo. Si el personaje tiene éxito en dicha tirada desintegrará instantáneamente a la víctima. La distancia de Eliminación es de 2m por nivel. **Tipo:** Ataque.
Destruir invocación	Tirar Disparos. El mago dispara un tremendo rayo color ámbar que envuelve por completo a una criatura por nivel que haya sido invocada, como un elemental o no muertos llamados por nigromantes. Si el/los blancos no superan una tirada de (R) menos el nivel del lanzador se desintegrarán en el acto. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.

Nivel: 9

Hechizo	Efecto
Llamar a elemental 2	Tirar Concentración. Funciona de la misma forma que su predecesor, pero sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil: **Ataque**: 30 #**At**: 3 **Daño**: 2D10+5 **Ar**: 15 **PG**: 50 (+10 x nivel) Sólo las armas mágicas y los conjuros pueden dañarlo. **Tipo:** Invocación.
Dispersar conjuros de curación	Hacer una tirada de Concentración. El personaje toca el suelo con ambas manos y emite fugaces ondas calientes que destruyen la frescura y pureza de los vientos de sanación. Todo conjuro de curación y restauración a 5m por nivel del mago será automáticamente dispersado durante 1 turno por nivel, lo mismo sucederá con los objetos mágicos, virtudes, habilidades y demás que también restauren PG o traigan de vuelta a la vida. **Tipo:** Ataque.

Armadura de fuego	Hacer una tirada de Concentración restando el número de turnos que se quiera mantener activo el hechizo. La piel del conjurador se torna literalmente roja y tan caliente como la lava misma, de esta forma sólo la magia podrá ocasionarle herida alguna. Cada vez que los oponentes golpeen al personaje con éxito en combate cuerpo a cuerpo sufrirán 1D4+1 PG multiplicados por nivel debido a insoportables ondas de calor. El equipo del mago no se dañará cuando active este encantamiento. **Tipo:** Defensa.
Saeta dorada	Hacer una tirada de Disparos –5. El hechicero lanza de su dedo un pequeño proyectil resplandeciente como el sol, éste iluminará un diámetro de 3m mientras traza su recorrido. El conjuro siempre se dirige al corazón del objetivo, quien deberá superar una tirada de (R) contra golpes críticos (arma perforadora) o morirá luego de recibir semejante impacto. El conjuro puede lanzarse hasta 100m. **Tipo:** Ataque.
Aura de destrucción de conjuros	Tirar Concentración. Todo hechizo que sea dispersado exitosamente por el personaje será destruido y borrado de la mente de su propietario de forma automática y permanente. Sólo se podrán destruir hechizos dispersados por el propio conjurador, no se tendrán en cuenta aquellos casos en los que se usen pergaminos u objetos mágicos para tal acción. No se podrá destruir objetivos que ya estaban activos. Semejante encantamiento durará 4 turnos. **Tipo:** Ataque.

Nivel: 10

Hechizo	Efecto
Tormenta De Fuego	Hacer dos tiradas de Concentración. El conjuro requiere de dos turnos. En el primer turno las nubes del lugar se transforman en jirones anaranjados de azufre y fuego. En el segundo turno, se formará una gigantesca tormenta de viento cálido de 100m de diámetro de donde provendrán ardientes meteoritos (los mismos caerán al suelo). Los que estén ahí debajo serán calcinados y sufrirán 2D20 PG por nivel. La tormenta durará 1 turno solamente, y desde que comience hasta que acabe, el personaje no podrá hacer otra acción. Luego que finalice el hechizo, el personaje quedará fuera de combate durante 2D6 turnos. La tormenta puede ser lanzada a una distancia de 200m. **Tipo:** Ataque.
Armamento ígneo 3	Funciona exactamente como Armamento ígneo 1, sólo que esta vez el encantamiento del arma es +6 y brindará cinco puntos adicionales para asestar un golpe crítico. El tiempo de duración será de 1h. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.
Revivir	Hacer un chequeo de (L) restando el número de turnos que se quiera mantener activo el conjuro. Mientras dure Revivir el hechicero se verá recubierto por un resplandor dorado y tendrá la capacidad de resucitar cada vez que perezca. Para determinar si sobrevive habrá que tirar 1D20 y obtener un número equivalente a su nivel o menos en el resultado. Al sobrevivir el personaje actuará normalmente ya que ni siquiera habrá caído al suelo, aunque le quedará 1 PG (sus PC y PE quedarán como estaban en el momento de la muerte). Si el personaje llegara a morir a causa de un golpe crítico no se recuperarán miembros, Revivir no actúa ante decapitaciones. **Tipo:** Curación. Espontáneo.
Extinguir a numerosos no muertos	Hacer una tirada de Concentración menos la cantidad de objetivos, dicho conjuro puede efectuarse sólo en espacios abiertos, sea de día o de noche. Un terrible pilar de rocas y fuego desciende del sol e ilumina la región mientras aniquila a los no muertos objetivos (tendrán que estar por lo menos a 2m de distancia cada uno). Aquellos afectados por La ira del sol sufrirán 1D20PG multiplicados por nivel. La distancia de tan tremenda agresión es de 10m por nivel; no afectará a seres vivos. **Tipo:** Ataque.
Disipar conjuros de defensa	Una agresiva aura de energía rojiza aparece alrededor del mago. Si el personaje golpea con sus armas exitosamente a su rival disipará de forma automática todos los conjuros de Defensa que el mismo tenga consigo, incluyendo aquellos provenientes por objetos mágicos. El aura se mantendrá activa durante 5 minutos por nivel. **Tipo:** Invocación.

Tierra

Magos de tierra:
Ropajes y adornos: El marrón, el gris, el negro, el dorado, el verde, el rojo y el plateado van de la mano con estos personajes. Al batallar en combate cuerpo a cuerpo también es común que lleven consigo armas y armaduras pesadas que le den más el aspecto de un luchador que de un hechicero.
Forma de vida: La hechicería de tierra es distinta a todas las demás, se concentra en el mago y no en el medio. Mientras los otros elementos efectúan sortilegios en la realidad u otras personas, el elemento

terrenal tiene como foco al hechicero mismo y mejora sus virtudes con gran eficacia, por ello, la mayoría de estos individuos son excelentes en el combate cuerpo a cuerpo. En muchas naciones poderosas hay militares importantes que no son luchadores, sino que son magos que rinden culto a dichos elementos.
Aquellos que conviven con otras personas son buenos líderes, defienden la armonía de las cosas y detestan el caos, aunque es sabido que algunos no son tan tranquilos, sino que hay magos de tierra toscos y grotescos. De todas formas, son luchadores bravos, llenos de poder y trucos para mejorar sus bélicas técnicas. Los enanos artesanos y escultores a veces practican esta magia, la cual es muy respetada dentro de su pueblo.
Actitud: En su estado más puro la tierra se ve rodeada de rocas, piedras, metales, polvo y muchos minerales. Este elemento es estático, permanente, y al igual que el agua varía en sus estados, desde el magma, el polvo o la cristalización misma. Nadie puede prevalecer sobre dicho elemento a la hora de plantarse ante la situación que sea, fuertes en las aptitudes físicas y mentales, los maestros terrenales no encuentran obstáculos que vean imposibles.
Los tan diversos guerreros de la tierra suelen ser queridos a lo largo de todo Kalaguand, de carácter tranquilo y pasivo, no atacan sin ser atacados. Gustan de la armonía y la quietud, y en homenaje a su elemento, su corazón es duro y persistente. Aquellos que siguen tales espíritus son sabios, lentos para unos, pero prudentes para otros. El temple de su fuerza es confiable, y gustan de la seguridad, por ello tienen rechazo a las personas que no muestran todas sus cartas u ocultan muchos secretos. Es común que un mago de tierra sea cerrado hacia la gente, o incluso hostil, debido a que viven en solitario o pasan mucho tiempo consigo mismos.
Reglas especiales:

- Al especializarse en el combate cuerpo a cuerpo el personaje es capaz de cargar pertrechos más pesados que el resto de los magos, por ello, su repertorio de armaduras no se limita a la cota de mallas (o cota de mallas élfica), sino que podrá usar también: placas de bronce, armadura de escamas y de placas.
- Los magos de tierra son fornidos y resistentes, por lo que reciben un bonificador de +10 a sus PG originales.
- A nivel 1, el mago de tierra no comenzará con una sola especialización en armas como el resto de los hechiceros, sino que obtendrá 2 como sucede con los guerreros.

Alineación: Fríos, cínicos y prácticos, se destacan mejor jugando como personajes neutrales, aunque se los puede hallar de cualquier naturaleza.

Conjuros universales:

Conjuro universal	Hacer una tirada de (L). Con sus ojos cerrados y moviendo sus manos el personaje es capaz de modelar a gusto la roca de la siguiente forma: 1. **Modelar rocas:** Crear esculturas de hasta 1 tonelada por nivel (una tonelada por turno). 2. **Excavar:** Abrir pozos o túneles de 2m por nivel de diámetro (1m por turno). 3. **Alzar murallas:** Elevar murallas de hasta 2m por nivel (1m por turno). 4. **Alterar la roca:** Transformar hasta 1 tonelada de roca en lodo y viceversa (1 tonelada por turno). 5. **Endurecer lava:** Transformar lava ardiente en roca sólida, de esta forma se podrá obtener hasta 1 tonelada de roca por turno por nivel. 6. **Disipar petrificación:** Deshacer un conjuro de petrificación al tacto automáticamente.

Nivel: 1

Hechizo	Efecto
Armamento elemental 1	Tirar Concentración. Cerrando sus ojos y enfocándose con el máximo de su ser el hechicero invoca una terrible arma de roca negra poblada de grietas volcánicas. El arma (a elección, pero de combate cuerpo a cuerpo) funcionará normalmente, aunque se tratará como si tuviese un encantamiento +2. Su duración es de 1 minuto por nivel, y aquel que intente usarla sin ser otro mago de tierra verá cómo la misma se desintegra en su mano. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.
Reducir daño sufrido	Realizar una tirada de (L). La carne del conjurador se torna tan dura que reduce en 1 PG por nivel cualquier daño recibido durante 5 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación/Defensa.
Reparar armaduras 1	. El mago repara por completo cualquier coraza no mágica que proteja 5 puntos de Ar o menos. El hechizo tardará en realizarse 1 minuto por punto de Ar que brinde el objetivo. También arreglará al momento pequeños cristales, madera, armas, cuerdas, telas, etc. **Tipo:** Curación.
Protección contra golpes críticos	Realizar un control de (L). Dicho conjuro brinda +2 a (R) en una tirada contra golpes críticos durante 1 hora, puede utilizarse en cualquier blanco que se toque. **Tipo:** Defensa.

Ayuno	Durante 1 día por nivel el objetivo del conjuro no necesitará comer o beber. **Tipo:** Psíquico.

Nivel: 2

Hechizo	Efecto
Pisotón	Hacer una tirada de (F). El hechicero aplasta fuertemente el suelo con su pie y despide un terrible temblor en una línea recta de 5m por nivel. Todo ser que pese menos de 100kg por nivel y que se atraviese en el trayecto del sortilegio caerá de forma automáticamente al piso debido a la onda de estruendo. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.
Fusionarse con la tierra	Semejante conjuro tiene dos usos, elegir uno de ellos: 1. Literalmente todos los poros y orificios del blanco se cierran herméticamente, dejando que éste pueda respirar normalmente enterrado bajo tierra, polvo, lodo, arena y arena movediza durante 10 minutos por nivel. Fusionarse con la tierra no ofrecerá protección alguna contra gases, agua ni cualquier otro elemento. 2. Hacer una tirada de (A), no se podrá emplear otro conjuro mientras. La piel del mago adquiere el color de los elementos terrestres y podrá camuflarse entre los mismos junto a su equipo durante 5 minutos por nivel. El encantamiento actuará en la tierra (cualquier color y textura), superficies metálicas, entre la arena, el lodo y zonas muy rocosas (aunque no si se ven bajo la nieve). Fusionarse con la tierra no brinda invisibilidad, sólo camuflaje, así que los ojos del mago serán descubiertos sí o sí al permanecer abiertos ante una situación "obvia", aunque se halla superado el control de (A). Tampoco se taparán olores, sombras o ruidos, ni siquiera acciones rápidas o bruscas. **Tipo:** Transformación.
Neutralizar miedo y terror	El personaje grita fieras órdenes que retiran los efectos del Miedo y el Terror a todo aquél capaz de escucharlo. **Tipo:** Psíquico.
Trepar paredes y techos	El hechicero funde levemente sus manos y/o pies en cualquier terreno compuesto por roca, lodo, arena, metal, etc., y será capaz de trepar automáticamente por dichas superficies, aunque el ángulo o posición sean imposibles. Aquellos que quieran desprenderlo deberán hacer una diferencia de (F) con el mago, aunque éste bonificará en 5 tal atributo. La duración es de 1 minuto por nivel, se podrá luchar, correr y actuar de forma corriente. No podrá cargarse más del equipo permitido por la (F). **Tipo:** Transformación.
Candado de bronce	Si se llegase a sujetar a una criatura u objeto con éxito (llevar a cabo los chequeos correspondientes) el mago se quedará pegado a esta y no habrá forma alguna de soltarse, independientemente de la (F) o tamaño. Candado de bronce puede ser disipado sólo por el personaje, otro lanzador de conjuros o resistencias mágicas. La duración de este encantamiento es de 1 día por nivel. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 3

Hechizo	Efecto
Notar presencia	Tirar Detectar Ruidos. El hechicero apoya su oreja en una superficie sólida y determina la cantidad, peso aproximado y ubicación en metros de quienes se encuentren a 100m de diámetro, incluyendo aquellos situados en árboles, lugares elevados, etc. **Tipo:** Transformación.
Destruir armamento	Semejante sortilegio está diseñado para desintegrar el armamento enemigo. Habrá que hacer una tirada de (L) restando el dado/s que utilice el objetivo (por ejemplo si elige una espada corta se tirará (L) –1D6, si es un hacha a dos manos se restarán 2D6+2). El conjurador señala el arma con su mano y si tiene éxito la misma estallará en miles de trozos instantáneamente. Descomposición atómica tiene un rango de 1m por nivel y no afecta a armas mágicas. **Tipo:** Ataque.
Aumentar armadura	Hace un control de Concentración. La piel del conjurador se transforma en acero puro y aumenta en 1 punto por nivel su armadura durante 1 minuto por nivel (si la misma es de metal se fusionará con esta y actuará de la misma forma que la ventaja Guerrero Precavido). **Tipo:** Transformación/Defensa.
Peso de plomo	Este conjuro posee más de un uso, elegir uno de ellos: 1. El hechicero, sin aumentar su masa corporal, llega a pesar 1 tonelada extra por nivel. Bajo tal encantamiento las corrientes de aire o terribles golpes no lo podrán mover. 2. El segundo uso consiste en caer desde una altura (equivalente a 20m por nivel) sin recibir ninguna clase de daño o atontamiento. Protegerá de caídas durante 1 minuto, en ese tiempo, el personaje podrá llevar consigo todo el equipo que su fuerza le permita (de llevar sobrepeso el hechizo se disipará en el acto). **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Regeneración	Chequear Concentración. Las heridas del mago se curarán solas y durante 1 turno por nivel el

	mismo sanará 1 PG por nivel. Si el mago muriese, Regeneración aún se mantendrá activa y podrá salvarlo. Este sortilegio no se puede realizar más de tres veces por día. **Tipo:** Curación. Espontáneo.

Nivel: 4

Hechizo	Efecto
Ataque de rocas	Tirar Concentración. El personaje visualiza a su objetivo y cierra sus ojos mientras enormes rocas y porciones de tierra de hasta 100kg por nivel se alzan en el aire y son arrojadas a gran velocidad. El impacto causará hasta 1D8 PG multiplicados por nivel a un sólo blanco situado a 20m de distancia por nivel. El hechizo no podrá efectuarse si no hay tierra y/o rocas en 50m a la redonda. **Tipo:** Psíquico.
Reducir el daño del rival	El hechicero extiende su mano hacia 1 arma por nivel y quienes empuñen las mismas tendrán que tirar (F) menos el doble del nivel del mago. Aquellos que fallen encontrarán que su equipo se ha vuelto muy pesado y reducirán en 10 PG el daño que hagan con éste. El alcance es 1m de diámetro, mientras que su duración es de 1 turno por nivel. **Tipo:** Psíquico.
Bonificar fuerza	Por cada nivel impar que sea el hechicero mejorará su (F) en 2 puntos durante 10 minutos por nivel. Sus músculos y articulaciones se verán recubiertas por una enorme capa de acero resplandeciente. **Tipo:** Transformación.
Desmentir	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El hechicero clava sus ojos en los de su oponente sin apartar la mirada, el mismo, al no soportar tan severo semblante se ve totalmente incapaz de pronunciar mentira alguna durante 1 minuto por nivel. Habrá que estar por lo menos a 1m de distancia y no será necesario comprender siquiera el idioma del blanco. Aquellos totalmente inmunes a la psicología o dominios mentales no se verán afectados en absoluto. **Tipo:** Psíquico.
Reducir concentración	Por cada ataque que el mago acierte a otro lanzador de conjuros en combate cuerpo a cuerpo le penalizará en 1 su tirada de Concentración. La duración es de 1 turno por nivel. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.

Nivel: 5

Hechizo	Efecto
Ignorar golpes críticos	Tirar Concentración. La piel del conjurador se transforma en plata pura, y así omitirá el primer golpe crítico de cada turno que haya sufrido. La duración es de 1minuto por nivel. **Tipo:** Transformación/Defensa.
Polimorfisar 1	Hacer un control de Concentración. El conjurador altera su masa corporal en 10kg por nivel, siempre en la dirección y color que sea. Podrá adoptar cualquier forma que desee, incluso cambiar su olor, voz y sombra, aunque no su equipo. El hechizo no otorgará nuevas habilidades (como respirar agua, volar, etc) y se mantendrá activo 10 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación.
Reparar armaduras 2	El personaje repara por completo cualquier clase de coraza no mágica que proteja 10 puntos o menos. El encantamiento tardará en realizarse 1 minuto por punto de Ar que brinde el objetivo. **Tipo:** Curación.
Llamar a elemental 1	Tirar Concentración. Siempre y cuando haya grandes rocas o una "importante" cantidad de tierra en la zona el hechicero llama a la guerra a un elemental menor de tierra para que le obedezca y luche a su lado. Sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil: **Ataque**: 20 #**At**: 2 **Daño**: 2D6+5 **Ar**: 8 **PG**: 50 Su duración es de 1 turno por nivel, y no puede invocarse más de un elemental por vez. **Tipo:** Invocación.
Arrojar montañas	Hacer un control de Concentración. El mago crea total armonía con el elemento terrestre y podrá levantar hasta media tonelada de metal o roca por nivel durante 1 turno por nivel. Al conjurador le costará esfuerzo elevar tanto peso, así que no podrá realizar acciones bruscas como correr con ello en sus manos o usar su Defensa, pero sí podrá lanzárselo a alguien situado a 5m por nivel y provocar hasta 1D10 PG multiplicados por nivel (el objetivo puede intentar esquivar restando el nivel del atacante). **Tipo:** Transformación.

Nivel: 6

Hechizo	Efecto
Tormenta de arena	Hacer un chequeo de (F). El mago comienza a girar rápidamente sobre su eje con los brazos extendidos y los puños cerrados, el viento comenzará a fluir y se elevará una poderosa tormenta de

	arena caliente. La misma cegará a aquellos que estén a 3m por nivel del personaje durante 1D4 turnos y además sufrirán 4 PG por nivel del mismo en el primer turno del conjuro.. Los afectados, de no pasar un chequeo de (R) el nivel del mago, también estarán aturdidos mientras quedan cegados con la tirada del D4. **Tipo:** Ataque.
Hipnotismo	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El mago de tierra, de inquebrantable voluntad, fuerza un dominio mental con su objetivo, logrando hipnotizarlo. Aquel que haya sido hechizado estará bajo la voluntad del encantador, y no podrá negarse a ningún deseo que éste ordene. Deberá mirarse al objetivo directamente a los ojos y estar por lo menos a 2m. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el objetivo no realizará ninguna acción suicida (directa o indirecta), como cortarse la cabeza o tirarse a un barranco. El conjuro no puede efectuarse durante un combate y su duración es de 1h. **Tipo:** Psíquico.
Esculpir metal	Hacer una tirada de (L). Con sus ojos cerrados y moviendo sus manos bellamente el personaje es capaz de modelar a gusto el metal de la siguiente forma: 1. Crear esculturas de hasta 1 tonelada por nivel. 2. Abrir pozos o túneles de 2m por nivel de diámetro (1m por turno). 3. Elevar murallas de hasta 1m por nivel. 4. Reducirle en 1 punto de Ar por turno a una coraza que sea tocada (también reducirá a ésta 5 PG por turno). **Tipo:** Trsanformación.
Conjuro universal mejorado	Funciona de la misma forma que Conjuro universal pero en sus medidas se ve potenciada: 1. Abrir pozos o túneles de 5m por nivel de diámetro (1m por turno). 2. Elevar murallas o columnas de hasta 3m por nivel. 3. Transformar hasta 1 tonelada de roca en lodo y viceversa. 4. Transformar lava ardiente en roca sólida, de esta forma se podrá obtener hasta 1 tonelada de roca por nivel. 5. Conformar enormes puentes de 8m de anchura, 2m de espesor y 5m por nivel de largo. **Tipo:** Transformación/Invocación.
Piel de Oro	Hacer un control de Concentración. Este hechizo, que actuará al turno siguiente de ser lanzado, tornará la piel del mago en oro puro y activará los efectos de todos estos conjuros a la vez: Aumentar armadura, Reducir daño sufrido e Ignorar golpes críticos (**NO** se podrán volver a tirar individualmente esos conjuros sobre su ser). Los resultados son: • Reducir en 1 PG por nivel cualquier daño recibido. • La armadura del personaje se incrementará en 1 punto por nivel, de llevar una coraza metálica puesta se ganará la ventaja Conservar armadura. • El primer golpe crítico que se reciba en el turno será automáticamente anulado en todos sus efectos. Es importante aclarar que aunque dichos sortilegios poseen diferentes tiempos de duración, bajo Piel de Oro durarán 10 minutos por nivel. Es un poder tremendo y logra causar fuertes combinaciones de reglas, no obstante no se puede ser inmune a todo tipo de ataques: si por circunstancias del juego ningún rival podría llegar a impactar al hechicero entonces se lo podrá dañar únicamente si se obtienen 1 o 2 en el D20 (dichos números no se considerarán Golpes críticos). **Tipo:** Transformación/Defensa.

Nivel: 7

Hechizo	**Efecto**
Resistencia a la magia	Hacer un chequeo de Concentración. El mago se envuelve en una áurea invisible de protección contra toda clase de magia (perjudicial o benéfica) que no provenga de un hechicero terrestre. Por cada nivel que sea el mismo tendrá 1punto de resistencia a la magia en una tirada de 1D20. Nada protegerá contra hechizos que alteren el medio, aunque las invocaciones no podrán detectar al personaje. El efecto del encantamiento durará 10 minutos por nivel. **Tipo:** Defensa.
Reconstruir objeto mágico	El personaje arreglará cualquier clase de objeto mágico y lo volverá a su estado original, dejándolo como nuevo. Sin embargo, esto no afectará a artefactos que se hayan quedado sin cargas. Las armaduras recuperarán también sus PG (el encantamiento tardará en realizarse 1 minuto por punto de Ar que brinde el objetivo). **Tipo:** Curación.
Petrificar	Hacer una tirada de (L), mientras que el blanco deberá chequear (R). El hechicero petrifica de forma permanente a un ser vivo que se encuentre a 5m por nivel. Bajo este estado, la víctima se mantendrá en animación suspendida hasta que el hechizo sea disipado (sólo con Conjuro Universal), el lanzador de Petrificar haya muerto o la estatua sea destruida. **Tipo:** Transformación.
Aliviar golpes críticos	Dos círculos color verde jade aparecerán rodeando las manos del conjurador una vez tocada la zona dañada. Aquel que haya sido víctima de un golpe crítico (hueso quebrado, desmayado, hemorragias,

	pérdida de miembros, etc.) será agraciado por la mano del mago y la zona lastimada volverá a la normalidad, por ejemplo, regenerando un brazo o reparando huesos. Si alguien llegase a morir decapitado, el conjuro también servirá para revivir al difunto. **Tipo:** Curación.
Teleportación terrestre	Tirar Concentración. El personaje, junto a su equipo, se fusiona con la roca y es capaz de aparecer en una zona compuesta por ésta (más o menos con la misma maza que el personaje) que se encuentre a 1km de distancia. La zona a teleportarse puede atravesar puertas y paredes no mágicas, siempre y cuando el lugar escogido sea uno ya conocido con anterioridad por el mago de tierra. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 8

Hechizo	Efecto
Polimorfisar 2	Hacer una tirada de Concentración, restando 5 al chequeo. Funciona de la misma forma que Polimorfisar, pero esta vez sí brindará las habilidades del ser adoptado. **Tipo:** Transformación.
Armamento elemental 2	El hechizo funciona exactamente de la misma forma que Armamento elemental 1, pero esta vez el arma se ve envuelta por terribles llamaradas de energía que duplican el daño total de los ataques del mago. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.
Destruir Objeto Mágico	Con un chequeo de Concentración, un objeto mágico a elección se ve rodeado por un aura roja que se agrandará y achicará constantemente. El conjurador hará explotar al objeto dentro de 1D6 turnos. Si el hechicero llegase a morir antes de que el objeto sea destruido, el conjuro se dispersará en el acto. Su alcance es de 10m. **Tipo:** Ataque.
Armadura de diamante	Hacer una tirada de Concentración. Una película cristalina envolverá toda la piel del mago de tierra durante un turno completo. Independientemente de la coraza, estilos de lucha, objetos mágicos, conjuros y demás que lleve consigo el personaje su Ar será siempre 20, por ningún motivo este número podrá ser excedido o disminuido mientras el encantamiento permanezca activo. Piel de Diamante no alterará los PG del personaje, ni siquiera aquellos brindados por la armadura que esté utilizando. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.
Drenar magia	Hacer una diferencia de (L) contra otro lanzador de conjuros que se encuentre a 2m por nivel. Si el mago de tierra gana el chequeo drenará 1D6 PM por cada nivel que sea al objetivo durante 4 turnos consecutivos. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 9

Hechizo	Efecto
Destrozar armaduras	El conjurador extiende su mano hacia la armadura (no natural) de un objetivo por nivel y automáticamente le inflinge 20 puntos de daño durante todos los turnos. El deterioro durará hasta destruir la coraza del objetivo, haciendo que la misma se desintegre en hilachas. El hechizo se efectúa con un alcance de hasta 2m por nivel, y afecta armaduras mágicas también. **Tipo:** Ataque.
Anular resistencia mágica	Tirar Concentración y Disparos. Balanceando ambos brazos el conjurador descarga una violenta ráfaga de energía que volverá obsoleta toda resistencia mágica del objetivo, sin importar que se trate de un conjuro, objeto mágico, ventaja, bendición, etc. Ninguna resistencia mágica es válida contra este conjuro, su alcance es de 50m y durará 1 turno por nivel. **Tipo:** Ataque.
Llamar a elemental 2	Tirar Concentración. Funciona de la misma forma que su predecesor, pero sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil: **Ataque**: 30 #**At**: 3 **Daño**: 2D10+5 **Ar**: 15 **PG**: 50 (+10 x nivel) Sólo los conjuros u armas mágicas pueden dañar a dicho ser. **Tipo:** Invocación.
Invocar abismo	Hacer una tirada de Esfuerzos. El hechicero lanza un terrible grito capaz de llegar al corazón de los oyentes. La tierra comenzará a temblar bruscamente y la tierra se abrirá en dos como si de un gigantesco abismo se tratara (5m por nivel de grosor y altura, se extenderá en línea recta hasta 10m por nivel). El conjuro tardará 2 turnos enteros en realizarse, donde el mago no llevará otra acción mientras. Para cerrar la grieta habrá que lanzar nuevamente Invocar abismo o Conjuro universal las veces necesarias. **Tipo:** Transformación.
Guerrero de tierra	Hacer un control de Concentración. Este hechizo actuará el turno siguiente de ser lanzado y activará

	los efectos de todos estos conjuros a la vez: Bonificar fuerza, Resistencia a la magia y Arrojar montañas (obviamente **NO** se podrán volver a tirar individualmente esos conjuros sobre su ser). • El mago aumentará su (F) en 2 puntos adicionales por nivel impar. • Resistencia a la Magia: 1 punto por nivel en el D20 contra la magia. • Se podrá levantar hasta media tonelada por nivel de roca o metal y arrojarlo hasta 5m por nivel para causar 1D10 PG multiplicados por nivel (con posibilidad de esquiva). Es importante aclarar que aunque dichos sortilegios poseen diferentes tiempos de duración, bajo Guerrero de tierra durarán 5 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación/Ataque.

Nivel: 10

Hechizo	Efecto
Atacar estructuras	Hacer un chequeo de Esfuerzos. El mago cierra sus ojos y toca la tierra. Un abrumador terremoto sacudirá una zona de 10m por nivel de diámetro, estando el personaje en el centro. Toda estructura situada allí sufrirá 2D20 PG multiplicados por nivel, mientras que los seres vivos caerán de forma automática al suelo sin importar su tamaño, también sufrirán 3PG por nivel del hechicero y permanecerán inactivos ese turno. Los que se levanten al turno siguiente tendrán –5 a todas sus tiradas durante 5 turnos. **Tipo:** Ataque.
Aura de destrucción de conjuros	Tirar Concentración. Todo hechizo que sea dispersado exitosamente por el personaje será destruido y borrado de la mente de su propietario de forma automática y permanente. Sólo se podrán destruir hechizos dispersados por el propio conjurador, no se tendrán en cuenta aquellos casos en los que se usen pergaminos u objetos mágicos para tal acción. No se podrá destruir objetivos que ya estaban activos. Semejante encantamiento durará 4 turnos. **Tipo:** Ataque.
Orden	Gritando específicamente una orden, la víctima cumplirá la misma al pie de la letra. La orden que se efectúe debe ser concisa, clara y directa para que el hechizado no falle en su tarea. Aquellos deseos que impliquen una muerte de la víctima (como por ejemplo clavarse una vara de hierro en el corazón o meterse a nadar en un mar de lava) serán llevados a cabo con un previo chequeo de (L) menos nivel del mago por parte la misma, representando su voluntad de vivir, lo mismo sucederá con las muertes indirectas (como decirle a un dragón que es un reverendo imbécil o encerrarse en una caja fuerte durante un mes). El hechizo tendrá que realizarse por lo menos a 10m de distancia. **Tipo:** Psíquico.
Maximización descarga	Hacer una tirada de Concentración -1 por cada blanco que se escoja. El hechicero lanza un terrible grito de furia mientras tiembla todo el suelo alrededor. Del centro de la tierra surgen colosales pilares de lava bajo los objetivos, que sufrirán 2D6PG multiplicados por nivel. Los pilares poseen una altura de 10m por nivel, y podrán ser utilizados en un diámetro equivalente, estando el personaje en el centro. **Tipo:** Ataque.
Armamento elemental 3	Funciona de la misma forma que Armamento elemental 2, no obstante esta vez la invocación se tratará como si tuviese un encantamiento +6 y no +2. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.

Viento

Magos de viento:

Ropajes y adornos: Los magos de vientos aman la libertad, y como el resto de los hechiceros, no suelen llevar pertrechos muy pesados. Las capas, túnicas y mantos quedan bien con ellos, al igual que armas livianas o rápidas como lanzas, arco y flecha, armas arrojadizas y demás. Entre dicha gente son muy comunes los colores neutros como el blanco, gris, plateado, quizás el celeste y azul también.

Forma de vida: No se ven muchos de estos hechiceros dentro de las distintas culturas, ya que como su elemento lo demuestra, prefieren permanecer invisibles, callados o darse a conocer por una situación en particular. En las naciones élficas se los ve con más regularidad, ya que estos suelen ser muy respetuosos de todos los espíritus elementales, por lo que no ven la necesidad de ocultar su identidad. Los colegios de magia y algunos templos de perfil bajo encuentran muy satisfactoria la cooperación con dichos conjuradores.

En todo el globo se pueden hallar a estas personas, amantes de los viajes y esquivos como ningún otro conjurador. De los más atentos e inteligentes, todos los hechiceros de viento comparten cierta afinidad hacia el arte y la educación, sobre todo en las áreas musicales o literarias. De la mano de duendes, bardos, ladrones y oportunistas, estos singulares personajes prefieren conocer un poco de todo que conocer todo de un poco.

Actitud: Soñadores, independientes y amantes de la libertad, los magos de viento nunca ven cuatro paredes, sino que para ellos, todo es eterno. De naturaleza alegre, atenta, emprendedora, un tanto

vagabunda y algo melancólica, son soñadores y bien predispuestos. Si bien muchos vinculan a los magos del fuego con el caos y la espontaneidad, son los amos del aire los que realmente no pueden ser controlados o seguidos, sólo ellos conocen su propio ritmo.
Los espíritus del viento tienen personalidades magnéticas (no porque se asocien al elemento del rayo y el relámpago), piensan sin palabras, y aunque controlen como nadie las fuerzas sónicas, es común que guarden sus frases sólo para cantar o decir algo que valga la pena. Dicho mundo interior atrae a las personas que conocen, y muchos gustan seguirlos, aunque tarde o temprano el solitario mago de viento termine por deshacerse de ellos.
A pesar de ser algo pícaros, los magos de viento son muy honestos, y por más bien que puedan manejar las voces y palabras, no andan de juegos. Su ira es terrible, no perdonan a nadie que según ellos merezcan ser castigados, incluso se muestran como buenos aliados de las fuerzas neutrales ante su juicio tan objetivo.

Reglas especiales:

- Los magos de viento siempre tienden a la velocidad, la fuga o la prisa, por lo tanto, están acostumbrados a la evasiva, y bonificarán en 2 su tirada de Defensa.
- El talentoso hechicero comenzará con las siguientes pericias gratuitas: Amagues, Acrobacias, Apuestas y juegos, Bailar, Sorprender y Sonido y ventriloquia.
- El personaje bonifica en 1 todas sus habilidades de (P) y (L).

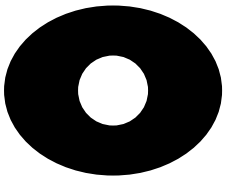
Alineación: Los magos de viento son excelentes personajes neutrales, tienen un estilo de juego solitario y no es fácil estereotiparlos. También pueden ser buenos o malvados.

Conjuros universales:

Conjuro Universal	El hechizo permite realizar las siguientes variaciones en diferentes corrientes de aire: 1. **Alterar corrientes de aire:** Puede aumentarse o disminuirse la velocidad de las corrientes de aire a 10km/h por nivel, o sino crear corrientes con la misma velocidad. La ventisca tendrá (F) 10, sumando +1 por cada nivel del mago, su duración es de hasta 10 minutos por nivel. También se podrá cambiar la dirección del viento a gusto durante 1 turno por nivel. 2. **Aumentar temperatura:** Los vientos pueden aumentar o disminuir su temperatura en 10º centígrados por nivel. A nivel 5, las corrientes cálidas provocarán 5D4 PG. 3. **Dispersar Ataque de rocas:** Este hechizo es capaz de disipar el Ataque de rocas que puede lanzar un mago de tierra. Espontáneo. 4. **Crear pequeños sonidos:** El personaje podrá modular su voz para hacer que parezca más grave o aguda. También podrá emitir leves voces o ruidos, como zapateos, murmullos, etc. No obstante, al ser sonidos tan bajos, el objetivo tendrá que tirar Detectar Ruidos para caer en el engaño. Puede emplearse hasta 5m por nivel de distancia. Con un sonido muy agudo se podrán destruir vidrios y cristales no muy gruesos. 5. **Aumentar el tono de voz:** Se Puede elevar la voz de una manera impresionante, haciendo que incluso las personas más lejanas las escuchen. No obstante será una clara resonancia en los oídos de los oyentes. Para ser escuchado habrá que tirar Hablar a Masas. Hasta 100m de diámetro, todas las criaturas escucharán las palabras del mago, pero si éste quiere extenderse aún más, tendrá –1 a la tirada cada 100m adicionales.

Nivel: 1

Hechizo	Efecto
Descarga de viento	El hechizo posee dos usos: 1. El mago toca a un objetivo de hasta 100kg por nivel con su mano hábil y lo lanza disparado hasta 10m por nivel de distancia en dirección contraria al mismo. De tener estilo de lucha sin armas o batallando con ambas manos se podrán lanzar varios golpes dependiendo de qué destrezas en combate se tengan. 2. Este conjuro también puede utilizarse para frenar caídas de 10m por nivel de altura gracias a la propulsión del aire. No se sufrirá daño alguno y se podrá cargar el equipo que la fuerza del mago permita. Espontáneo. **Tipo:** Defensa
Invocar arma	Hacer un control de Concentración. El mago teletransporta hacia su mano hábil un arma en la que tenga especialización, que se considerará mágica a todos los efectos. Este conjuro podrá hacérselo repetidas veces por si se desea más equipo en el momento. Dicho armamento se mantendrá presente durante media hora por nivel y se desintegrará si el mago llegara a soltarlo. Los arcos y ballestas arrojarán proyectiles mágicos sin requerir munición. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.
Cortina de humo	Dando una rápida vuelta el personaje invoca una enorme nube de humo que saldrá despedida desde

	su mano en forma de espiral. La densa cortina comenzará a expandirse en un diámetro de 10m por nivel desde donde esté el lanzador y permanecerá allí hasta que una corriente la disipe. Aquellos sujetos dentro de la nube (sin contar al personaje) tendrán que hacer una tirada de Respiración o se quedarán tosiendo durante 1D2 turnos.  **Nube de humo** **con mago de viento** **en el centro** **Tipo:** Invocación.
Ráfaga de golpes	Tirar Concentración. Con velocidad increíble el personaje podrá dar 1D4 ataques adicionales durante el turno y combinarlo con el resto de sus golpes y bonificaciones por estilo de lucha, nivel, etc. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.
Comunicarse con criaturas voladoras	Mediante melódicos silbidos el mago se comunica perfectamente con aves o insectos voladores que se hallen a 5m por nivel de distancia durante 5 minutos. **Tipo:** Psíquico.

Nivel: 2

Hechizo	Efecto
Manejo del sonido	Dicho encantamiento tiene tres usos distintos: 1. El personaje susurra levemente un mensaje que viaja a través del viento con total claridad hacia los oídos de una persona ya vista o conocida anteriormente (otras personas no escucharán nada). La distancia es ilimitada, pero no ignorará lugares cerrados o resistencias mágicas, tampoco se podrá dialogar. 2. El mago escucha con toda claridad todo lo que ocurra en un sector determinado de hasta 20m por nivel de distancia, incluyendo conversaciones. Si se llegase a tener activo el conjuro Comunicarse con criaturas voladoras se escuchará también lo que transmiten las aves o insectos voladores. Si el conjuro se hace sobre un lugar cerrado, será necesario haber visto aunque sea una vez dicho espacio. 3. Una esfera de 1m de diámetro envuelve todo sonido y no deja que este escape. De ahí dentro no saldrá ningún ruido y los conjuradores no podrán efectuar hechizos, aunque antes habrá que hacer una diferencia de (L) contra el objetivo (no afecta a no muertos y/o demonios). Puede ser lanzado desde 5m por nivel y su duración es de 10 minutos por nivel, el blanco puede ser un objetivo que se traslade (como un ser vivo) o uno inmóvil, como una puerta. **Tipo:** Psíquico/Transformación.
Aumentar velocidad	El mago puede aumentar su propia velocidad hasta 10km/h por nivel. En caso de hacer un chequeo de (F) para correr se obtendrá +1 por nivel en el resultado. Aumentar velocidad se puede combinar con el sortilegio Volar y bonificar en 4 el chequeo para correr. **Tipo:** Transformación.
Telepatía	Tirar (L). Telepatía posee dos usos, ambos a 25m de distancia como máximo: 1. El hechicero se introduce sigilosamente en la mente del blanco leyendo todos sus pensamientos durante 1 minuto por nivel. 2. También podrá emplear Telepatía con una persona por nivel, dialogando mentalmente a libre albedrío. **Tipo:** Psíquico.
Combatir a distancia	Tirar Concentración. Ráfagas de viento salen disparadas desde las armas del hechicero y todos los ataques que éste dé tendrán un alcance adicional de 10m por nivel. Tener en cuenta las siguientes indicaciones: 1. El sortilegio se puede utilizar aunque se combata desarmado. 2. Si se emplea un arma de disparos o con municiones el hechizo sumará dicha distancia al alcance original de éstas (por ejemplo un arco disparará más lejos una flecha). 3. Bajo la influencia de este encantamiento todos los ataques ejecutados se tratarán como ataques a distancia (aplicar los modificadores correspondientes). Combatir a distancia no se puede combinar con ningún otro conjuro y tampoco permite al rival hacer ningún control de Resistencia Mágica. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.
Disparo adicional	El objetivo, siempre y cuando use arco, ballesta, armas arrojadizas o armas de fuego disparará 1

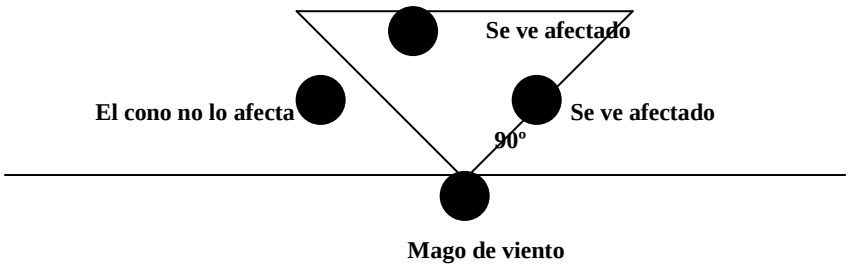
	proyectil extra durante 2 turnos por nivel. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.

Nivel 3:

Hechizo	Efecto
Vigía	El conjuro puede usarse de tres formas totalmente diferentes: una estando dormido y dos despierto. 1. Mientras se esté despierto, el viento anunciará al hechicero los peligros y seres habitantes en lo desconocido, agudizando su vista y cautivando sus oídos para mejorar en 10 todo chequeo de (P) durante 1h. 2. El segundo uso permite rastrear automáticamente la dirección que ha tomado uno o varios personajes mediante la teletransportación o una puerta dimensional. Actuará sobre toda la zona que contemple el mago durante 1h. 3. El tercer uso del sortilegio consiste en una cúpula invisible que cubrirá un sector fijo de 10m de diámetro, estando el hechicero en pleno centro. Todo individuo que penetre en la cúpula y sea mayor a 30cm activará el conjuro, también se activará si cualquier pertenencia del propietario del conjuro se aleja más de 1m de él mismo (por ejemplo si alguien le roba algún objeto y se va corriendo con este). Un pequeño ruido aparecerá en la mente del mago, el cual actuará como señal para indicar que la barrera ha tenido éxito. El sonido será percibido si se supera una tirada de Detectar Ruidos, podrá efectuarse el chequeo aunque el mago se encuentre durmiendo. El encantamiento está echo de tal forma, que si el mago se despierta por éste no sufrirá ningún penalizador al lanzar conjuros por levantarse repentinamente, sino que se levantará como nuevo, aunque Vigía se habrá disipado. **Tipo:** Defensa/Psíquico.
Gran salto	Hacer un chequeo de (A). Jirones de aire se entremezclan en las piernas del mago, que es capaz de ejecutar tremendos saltos de hasta 2m por nivel en el aire levantando el peso que su fuerza le permita. Podrá golpear a objetivos en el aire si la distancia saltada se lo permite, aunque regresará al suelo luego de ello. La habilidad para saltar permanecerá 1 minuto por nivel. De llegar a emplear con éxito la ventaja Zancada espectacular, el mago no perderá acción alguna cada vez que opte por brincar. **Tipo:** Transformación.
Vista de águila	El uso requiere cierta "quietud" para emplearse, y permite al hechicero incrementar su visión de forma tan impresionante como si poseyera un largavistas. Dicho "zoom" permitirá contemplar a la perfección una zona de 50m por nivel de distancia durante 1 minuto por nivel. Vista de águila otorga +5 a Rastreo y Sospecha. **Tipo:** Transformación.
Telekinesis 1	Hacer un control de Concentración. El personaje puede mover con la mente un blanco no mayor a 50kg por nivel. No obstante el objetivo se podrá lanzar a 5km/h por nivel y a 1m de altura por nivel como si fuese un proyectil o similar. Si el hechicero tiene un peso igual o inferior al requerido, también podrá elevarse así mismo. De llegar la ocasión en que haya que hacer una diferencia de fuerzas mientras se usa este conjuro (por ejemplo si alguien agarra al blanco), Telekinesis tendrá un valor de (F) equivalente al (L) del conjurador. Se pueden mover objetos que estén a 10m por nivel de distancia. La duración es de 5 minutos por nivel, aunque no se podrán hacer otro hechizo mientras, ni siquiera Dispersar Magia. **Tipo:** Psíquico.
Ecosonar	Los ojos del personaje se volverán totalmente blancos, y con ellos podrá descubrir todas las trampas que haya en su rango de vista. Si el hechicero posee la pericia Desactivar mecanismos, superará automáticamente el chequeo cuando descubra una. Ecosonar también brinda la ventaja Luchar Cegado e Infravisión de 25m o mejora la misma en dicho número. El efecto permanecerá así durante 1h. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 4

Hechizo	Efecto
Rayo eléctrico	El conjuro posee dos usos, uno para el ataque y otro para la Defensa: 1. Hacer una tirada de Disparos. El mago extiende su brazo y despide un potente relámpago eléctrico que afectará a todo ser en una línea recta de 20m por nivel, sufriendo 1D8 PG multiplicados por nivel. Los que tengan armaduras metálicas sufrirán 1PG adicional por nivel. 2. El objetivo tocado será inmune a todo efecto que la electricidad produzca durante 1 turno por nivel. Espontáneo. **Tipo:** Ataque.
Cuerpo etéreo	Hacer una tirada de (L). El mago y todas sus pertenencias se transforman en una nubecilla gris similar a la niebla, totalmente invisible de noche o lugares poco iluminados. Aunque corra el riesgo de ser arrastrado involuntariamente por vientos fuertes, la velocidad estándar del personaje se mantendrá, incluso podrá elevarse a 1m por nivel de altura si lo desea. Con dicho sortilegio el mago podrá hablar pero no lanzar otros conjuros (aunque se mantendrán activos los que ya tenía

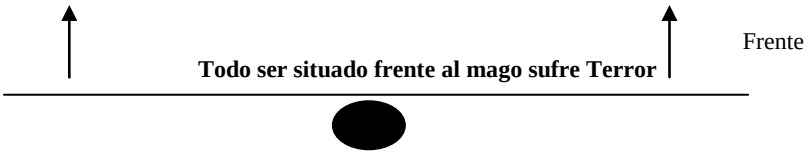
	anteriormente, con excepción de los Tipo Ataque) ni recibir daño no mágico, también podrá atravesar pequeños orificios y ranuras y trasladarse sin emitir ruido ni olor. La duración de Cuerpo etéreo es de 5 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación.
Burbuja de aire	El conjuro posee dos usos, ambos para usarse normalmente bajo una situación donde escasee el oxígeno: 1. El primero uso requiere chequear (L) menos la cantidad de objetivos. Aquellos afectados por el encantamiento saldrán a flote si se hallaban bajo un líquido siempre y cuando cada uno de ellos pese 50kg por nivel o menos. El alcance del hechizo es un diámetro de 2m por nivel, estando el personaje en el centro. 2. El segundo uso permite al mago respirar bajo el agua durante 10 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación.
Vientos de Defensa	Tirar Concentración. Alzando enérgicamente sus brazos el hechicero alza un torbellino de viento que rechaza violentamente toda clase de proyectil, ataque a distancia y conjuro de disparo de forma automática. El ancho del hechizo es de 1m de diámetro por nivel y 3000m de alto. No se podrá hacer otra acción mientras dure el hechizo (se mantendrá así hasta ser dispersado, que el mago no posea más PC o se mueva de lugar). **Tipo:** Defensa. Espontáneo.
Estallido aturdidor	El mago aplaude con todas sus fuerzas y emite una terrible onda sónica en forma de cono, cuyo largo es de 1D10m multiplicados por nivel. Los que se encuentren presentes en el área de efecto y puedan oír sentirán un atronador estallido en sus cerebros y quedarán paralizados 1D4 turnos si fallan en un chequeo de (P) -2.  **Tipo:** Ataque.

Nivel: 5

Hechizo	Efecto
Reflejos relámpago	El hechizo funciona de dos formas distintas, ambas requieren un previo control de Concentración: 1. Reflejos relámpago brinda una tirada de Defensa espontánea para combate cuerpo a cuerpo (de 8 o menos en el D20) por cada nivel que obtenga el hechicero. Dicha evasión es totalmente inmodificable, por lo que jamás puede ser disminuida o alterada por ningún modificador negativo. Sí se pueden tener en cuenta las bonificaciones que se le lancen al mago. La duración del hechizo es de 1h, y lanzarlo no ocupa tiempo alguno en el turno. 2. Con gran velocidad el mago burla los pobres reflejos de sus rivales ganando 1 punto extra por nivel en su Iniciativa durante 1 minuto por nivel. **Tipo:** Transformación.
Llamar a elemental 1	Tirar Concentración. Siempre y cuando haya espacios abiertos rodeando al personaje, tomará presencia un elemental menor de viento listo para le obedecer y luchar. Sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil: **Ataque**: 20 #**At**: 2 **Daño**: 2D6+5 **Ar**: 8 **PG**: 50 Su duración es de 1 turno por nivel, y no puede invocarse más de un elemental por vez. **Tipo:** Invocación.
Hallar criatura	Hacer un control de (P). El viento revela la ubicación de una persona o criatura vista por el personaje al menos 5 minutos seguidos. Se sabrá el nombre del lugar en que se encuentre el blanco y la distancia aproximada. **Tipo:** Psíquico.
Devolución	Hacer una diferencia de Concentración contra el lanzador de conjuros escogido (quien haya realizado Devolución tendrá una penalización de –2). Al superar la tirada, el que haya lanzado Devolución rebotará el conjuro del hechicero opuesto y sus efectos se basarán en el nivel del vencedor. Es importante saber que para hacer Devolución no podrá haberse realizado otro conjuro en el mismo turno, aunque no habrá problema alguno en intentar dispersar. **Tipo:** Defensa.
Ralentizar	El blanco tendrá que superar un control de (F) menos el nivel del mago. El personaje sopla

	levemente el aire mientras sinuosos y gráciles lazos aéreos rodean los brazos y piernas de la víctima, logrando que ésta actúe al final del turno durante todo 1 minuto. **Tipo:** Defensa.

Nivel: 6

Hechizo	Efecto
Volar	Realizar un control de Concentración. El mago será capaz de elevarse hasta 10m por nivel de altura durante 10 minutos por nivel. Gracias a semejante encantamiento se podrán lanzar encantamientos desde el aire, recibir las bonificaciones (y penalizaciones para el rival) por combatir en una zona más elevada y cargar el mismo equipo que en tierra. Si el hechicero quisiera hacer un control de (F) para correr (o en este caso volar) el sortilegio le dará +1 por nivel a su tirada. Volar se puede combinar con el encantamiento Aumentar velocidad y bonificar en 4 el chequeo para correr. **Tipo:** Transformación.
Grito aterrador	Las víctimas tendrán que tirar un chequeo de Valentía –5. El personaje abre bien sus ojos y los mismos se vuelven completamente blancos, desde su boca emite potentes ondas sónicas, las mismas afectarán a todo ser vivo que se atraviese en su camino y que pueda escuchar normalmente. Aquellas criaturas que hayan fallado por completo el chequeo penalizado quedarán aturdidos en el suelo bajo los efectos del Terror mientras se retuercen y gimen desesperanzados. Es muy importante aclarar que las ondas se dirigirán hacia delante, o mejor dicho, hacia donde el mago mire, y mientras éstas sigan activas, no se podrán efectuar otros conjuros, ni siquiera Dispersar Magia. La duración máxima es de 1 turno por nivel y el alcance de éstas es de 5m por nivel. No habrá necesidad de emplear las manos.  **Mago de viento** **Tipo:** Defensa.
Anular defensa	Tirar Concentración. Este agresivo hechizo permite que todos los ataques que lance el mago impedirán cualquier chequeo de Defensa, por lo que será virtualmente imparable. Anular defensa también se aplica a aquellos conjuros que requieran Disparos. La duración es de 1 turno por nivel y se activará el turno siguiente de haber sido lanzado. **Tipo:** Ataque.
Convertirse en tornado	Durante un turno el mago alza sus manos y comienza a girar sobre su propio eje, formando así un colosal ciclón de 1m de altura por nivel, mientras que su (F) se verá triplicada por semejante potencia. Gracias al encantamiento el hechicero podrá viajar a gran velocidad en distancias cortas y transportar consigo de manera instantánea hasta un aliado por nivel impar o un equivalente a 100kg por nivel impar. Bajo los efectos del tornado se podrá volar a una altura de hasta 10m por nivel y trasladarse a una velocidad de 20km/h por nivel. Únicamente armas mágicas y conjuros pueden dañar al aeromago, contra ataques y conjuros a distancia las ráfagas de viento brindan 4 puntos de Ar. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Defensa contra conjuros psíquicos	Tirar Concentración. El viento protege una zona de 20m por nivel contra toda clase de conjuro psíquico durante 1 día por nivel. **Tipo:** Defensa.

Nivel: 7

Hechizo	Efecto
Vista De Cristal	Llevar a cabo un chequeo de (L). Cerrando sus ojos, el mago visualiza en su interior qué es lo que sucede en un área de 1km de distancia por nivel. Con este sortilegio, será capaz de ver imágenes que traspasen muros, elementos o cualquier clase de barrera no mágica, sin embargo, no podrá escuchar sonido alguno. El hechicero (o más personas si se desea) contemplará lo que sucede en la misma zona durante 1 minuto, no pudiendo llevar a cabo alguna otra acción. Es de suma importancia saber que aquellos que se encuentren en la región espiada deberán efectuar (si pueden) un chequeo de Detectar Conjuro. **Tipo:** Psíquico.

Dormir 2 horas al día	Tanto el personaje como tres aliados como máximo se recubren por una silueta de energía celeste y caen en un profundo sueño. Gracias a las habilidades del mago, aquellos que hayan sido afectados sólo necesitarán dormir 2h al día en vez de 8. El alcance del conjuro es de 10m. **Tipo:** Curación.
Invisibilidad 1	El hechicero se hace totalmente invisible junto a sus pertenencias. No emitirá sombra, olor ni cualquier otro indicio que pueda delatarlo, con la excepción de los sonidos. Mientras se tenga este conjuro, el mago no podrá efectuar otros hechizos sin realizar una previa tirada de Concentración restando el nivel del conjuro que se vaya a lanzar en aquel momento. En caso de fallar dicho control Invisibilidad será disipado, aunque el nuevo conjuro será empleado como siempre se ha hecho. La duración es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación.
Somnífero	El hechicero extiende su mano sobre la cabeza de la víctima y despide una cálida pero suave sensación, obligándole a chequear (L) menos su nivel. Si el hechizado falla se quedará dormido en el acto y podrá ser despertado como si de un sueño normal se tratase. Sueño dura 1h, mientras que su alcance son 5m. **Tipo:** Psíquico.
Impedir vuelos y rayos	De forma automática el mago extiende sus brazos y disipa todo conjuro de invisibilidad, ocultamiento, vuelo y telekinesis que haya en una zona de 10m por nivel de diámetro (no disipará invocaciones que permitan alzarse en el aire), estando éste en el centro. Los conjuros que requieran un control de Disparos se verán anulados también durante 3 turnos consecutivos. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 8

Hechizo	Efecto
Telekinesis 2	Funciona exactamente igual que Telekinesis 1, pero permitirá levantar hasta 250kg por nivel y la fuerza del conjuro se potenciará en +10. **Tipo:** Psíquico.
Nube tóxica	El mago libera una terrible nube de gas tóxico capaz de envenenar a todo ser vivo en una zona equivalente a 5m por nivel de diámetro. Los que allí se encuentren tendrán que hacer un chequeo de (R) menos el nivel del mago o sufrirán 1D10PG multiplicados por nivel. Nube tóxica además reduce en 2 a los afectados todas las tiradas en el D20 mientras permanezcan bajo la nube, que se mantendrá activa hasta ser disipada por algún tipo de ventisca o hasta que transcurra media hora. **Tipo:** Invocación.
Invisibilidad 2	Hacer una tirada de Concentración menos el nivel de objetivos. Funciona de la misma forma que invisibilidad, no obstante, esta vez se podrá escoger hasta 1 blanco por nivel. **Tipo:** Transformación.
Puerta dimensional	El hechizo posee dos usos: 1. Realizar un chequeo de Concentración. El hechicero abre en el aire una brecha de hasta 3m de diámetro que se mantendrá abierta 1 turno por nivel. Mientras el portal esté abierto, el lanzador del conjuro hará que todos los que pasen por allí se teletransporten a un lugar ya visitado por el mago. 2. Tirar Concentración. Al hacer este conjuro, el hechicero puede mantener abierta cualquier clase de puerta dimensional o transportadora a otro lugar o dimensión durante 1 turno adicional por nivel. No obstante, este hechizo será inútil contra todo conjuro que teletransporte directamente o sin abrir puerta alguna, como por ejemplo Teleportación acuática. **Tipo:** Invocación.
Anular golpes físicos	Realizar un control de Concentración. Este poderoso conjuro convierte al hechicero en una nebulosa de éter cada vez que recibe un golpe físico durante 1 minuto por nivel. De semejante manera los oponentes fallarán automáticamente en el primer golpe que asesten contra el hechicero, aunque las agresiones provengan de armas mágicas. Los conjuros de Ataque sí dañarán al personaje. **Tipo:** Defensa.

Nivel: 9

Hechizo	Efecto
Invocar Tornado	El hechizo requiere un lugar sin techos o terrazas cercanas. Un demoledor tornado creado por el hechicero desciende desde el cielo se alza en un área de 10m de diámetro. Tardará 2 turnos en formarse, y mientras, el hechicero deberá hacer un chequeo de Concentración en ambos turnos. Todo ser que esté en la zona y no pase una tirada de (F) menos el nivel del conjurador, se verá arrastrado hacia arriba debido al poderío del remolino, aunque esto sucederá sólo en el segundo turno, ya que en el primero el tornado será sólo una fuerte ventisca. Tal suceso hará 1D10 PG multiplicados por nivel mientras dure, luego de que este desaparezca las víctimas quedarán aturdidas e inmóviles durante 1D3 turnos.

	La duración del voraz tornado es de 2 turnos, sumando 1 turno extra cada nivel impar. Puede ser invocado a 50m del conjurador y su velocidad será de 100km/h. **Tipo:** Invocación.
Arrojar al suelo	Hacer una tirada de Disparos. El mago lanza un rayo invisible desde su dedo que afectará solamente a criaturas en el aire, ya sea estén saltando, volando, levitando, etc. El conjuro no puede ser esquivado, sólo dispersado, y automáticamente tirará al suelo al blanco, que sufrirá el daño correspondiente por la caída (1D6 PG por cada metro a partir de los 3m). El hechizo posee un alcance de 20m por nivel. **Tipo:** Psíquico.
Retorno de virotes	Hacer un control de Concentración. El aire se torna violento en las alturas y protege una zona de 5m por nivel de diámetro contra todo proyectil físico, sea mágico o no. Las municiones que sean mundanas retornarán automáticamente hacia quienes las lanzaron (utilizando la misma tirada de Disparos) al final del turno. Retorno de virotes no permite ejecutar ninguna otra acción durante el turno, ni siquiera las espontáneas. No protege contra conjuros de Disparos y puede ser lanzado desde una distancia de 10m por nivel. Dura hasta 1 turno por nivel impar. **Tipo:** Defensa.
Llamar a elemental 2	Tirar Concentración. Funciona de la misma forma que su predecesor, pero sus tiradas serán las del invocador +1 por nivel y su perfil:: **Ataque**: 30 #**At**: 3 **Daño**: 2D10+5 **Ar**: 15 **PG**: 50 (+10 x nivel) Sólo los conjuros u armas mágicas pueden dañar a dicho ser. **Tipo:** Invocación.
Saeta magnética	El hechicero se transforma en un rayo viviente capaz de deslizarse a velocidades increíbles en muy poco tiempo, cuadruplicando así su velocidad. Bajo este estado el mago podrá tocar a una persona por ataque que posea y le ocasionará 1D10+1 PG multiplicado por nivel, aunque habrá que tirar Ataque normalmente. Los individuos que vistan armaduras metálicas sufrirán 1PG adicional del mago por nivel. A la hora de tirar fuerza para correr el personaje bonificará en 10 su chequeo. El hechicero no podrá utilizar ninguna clase de ventaja o habilidad para obtener más ataques, aunque sí mediante la magia. Bajo esta forma el mago podrá permanecer 1 turno. **Tipo:** Transformación/Ataque.

Nivel: 10

Hechizo	**Efecto**
Invocar orbe voladora	Hacer una tirada de (L) restando el número de objetivos. El personaje invoca una enorme esfera de cristal capaz de albergar a cuantos objetivos se cuente y a sus pertenencias. El orbe es capaz de elevarse a una altura igual o inferior a los 10m por nivel durante media hora por nivel, proveer oxígeno en dicho tiempo y protección a la lluvia. Los conjuros u ataques podrán salir o entrar en la invocación normalmente. **Tipo:** Invocación.
Nube de inmunidad mágica	Este hechizo brinda total protección contra conjuros gracias a poderosas nubes protectoras capaces de abarcar zonas de 50m de diámetro, siendo el hechicero el centro. Primero habrá que hacer un chequeo de Concentración restando a la tirada los niveles a los que se querrá ser inmune (por ejemplo, si se quiere protección contra hechizos de nivel 3 o menos habrá que hacer el control en –3, o si se quisiese evitar conjuros nivel 9 o menos la tirada será penalizada en 9). El conjuro no funciona contra las invocaciones y con aquellos sortilegios que sean efectuados dentro de la nube, sólo con los que sean empleados desde afuera. Quienes ingresen en la nube con encantamientos activos anteriores a ésta los perderán. Nube de inmunidad mágica tiene una duración de media hora y sólo puede emplearse en espacios abiertos. Conjuros de vientos fuertes o poderosas ventiscas disiparán automáticamente esta invocación. **Tipo:** Invocación/Defensa.
Detener el tiempo	El hechizo tiene 2 usos diferentes, elegir uno de ellos: • El mago puede lanzar hasta 3 hechizos por turno y un total de 3 intentos de Dispersar Magia. • El mago puede lanzar hasta 1 ataque físico adicional por nivel impar que sea. El hechizo actuará al turno siguiente de haber sido lanzado. Se mantendrá activado durante 1D3 turnos (obviamente comenzarán a contabilizarse los turnos cuando Detener el tiempo comience a funcionar) **Tipo:** Transformación.
Invisibilidad 3	Funciona exactamente de la misma forma que Invisibilidad 1, no obstante, el mago podrá lanzar otros conjuros sin penalización alguna en su Concentración. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Tormenta	Hacer un control de Concentración, aunque sólo funcionará en espacios abiertos. En una zona circular equivalente a 10m por nivel de diámetro tomarán forma terribles nubes negras traedoras de terribles ventarrones y truenos. Todos los sujetos que estén allí presentes sufrirán la ira de titánicas

	descargas eléctricas capaz de ocasionar 1D20 PG multiplicados por nivel, además, nadie podrá volar o saltar a causa de la ventisca. Los impactados por los relámpagos también tendrán que chequear (R) menos nivel del mago o quedar inconscientes 1D4 turnos. Los truenos caerán sólo cada 3 turnos, la tormenta se mantendrá activa lanzando incontables galones de agua durante 1 minuto por nivel. Puede ejecutarse como máximo hasta 20m por nivel de distancia. **Tipo:** Invocación.

Nigromancia

Nigromantes:
Ropajes y adornos: Moradores de la sombra, sus colores más clásicos son el negro, el gris, el púrpura, el verde jade o quizás el plateado. De aspecto pálido y tétrico utilizan oscuras túnicas para no llamar la atención, aunque otros de carácter más agresivo quizás utilicen cráneos reducidos, tatuajes prohibidos o pinten sus uñas de negro.
Forma de vida: Su existencia es cruel y solitaria, recorren cementerios en busca de huesos para invocar a las fuerzas no muertas, practican retorcidos experimentos con cadáveres y seres vivos. Incluso pactan con macabros demonios habitantes de la oscuridad con tal de potenciar sus dotes como conjuradores, no es raro que en vez de orar por las deidades del panteón rindan culto a extrañas entidades dimensionales.
Actitud: Desde las profundidades más oscuras de bibliotecas y cofradías secretas, intentando huir de los rayos del sol y la claridad del día, los nigromantes practican rituales prohibidos para todas las escuelas de magia. Conocen los secretos mejor guardados por aquellos que recién se adentraron en las áreas arcanas, por lo que su arte es peligroso y de poco fiar.
La causa de que la nigromancia haya sido censurada (y actualmente castigada con la pena de muerte) es que sus practicantes, a diferencia del resto de los magos, no obtienen su energía de los espíritus elementales, sino que la drenan constantemente desde el mundo de los muertos. Sin defensa alguna ante semejantes invasores, las almas en pena y aquellos que todavía no han recibido juicio alguno obedecen los caprichos del brujo y ejecutan sus egoístas deseos.
La alteración al ciclo de la vida que se produce cuando el nigromante interfiere es tan grande que, muchas personas cuyo destino era ser eternamente bendecido o castigado, terminan retornando al reino de los vivos bajo el aspecto de putrefactos zombies, esqueletos esclavos o incluso lastimosos espectros. El aura de oscuridad que drenan estas personas es muy poderosa, por ello realmente cuesta erradicarlos de Kalaguand.
Religión: Muchos nigromantes pactan con la degenerada Hirak, la siniestra naturaleza de la divinidad va de la mano con el estilo de juego de dichos sujetos. No obstante, si bien muchos no rinden culto a ninguna entidad, otros optan sino por venerar a poderosos demonios o amos de otras dimensiones que entregan poder a los mortales para potenciar sus virtudes a cambio de favores u ofrendas.
Reglas especiales:

- Los nigromantes manejan energía originada en un ambiente hostil y agresivo, por lo que su estilo de juego es difícil de controlar para las demás categorías. Cada vez que el personaje invoca a un servidor no muerto lo hace a través de un portal dimensional, sin embargo, al llamar a sus sirvientes, vienen consigo montones de sufrientes ánimas rodeadas de energía negativa. Dichas auras penalizan en 1 la tirada en el D10 para intentar dispersar todos los sortilegios lanzados por el nigromante.
- **Controlar muertos vivientes:** Este personaje está versado en las áreas más ocultas de la hechicería, y uno de sus trucos más poderosos consiste en dominar la voluntad de las criaturas no muertas, tales como esqueletos, zombies, hombres lobo, vampiros, momias, espectros, banshees, demonios y demás. Para ello habrá que hacer una diferencia de (L) entre el objetivo y el nigromante. En caso de tener éxito el dominado literalmente hará todo lo que éste le ordene, por lo que se trata de un don muy poderoso. Dicho proceso requiere 10 PM por cada nivel que sea la criatura (consultar con el DJ), y puede repetirse en caso de fallo.
  Es importante aclarar que Controlar muertos vivientes requiere que el conjuradote se halle por lo menos 10m de distancia de su objetivo. Además, se podrá controlar hasta 1 no muerto por nivel simultáneamente (además de los que se invocan cuando se lanzan los propios conjuros). El dominio de voluntad durará hasta 1 día por nivel.
- Acostumbrado a presenciar las situaciones más tétricas el personaje se vuelve inmune al Miedo y el Terror.

Alineación: Los nigromantes roban la energía del plano negativo y la utilizan para satisfacer sus propósitos, no les importa si alteran el curso de las almas o si lastiman a alguien con sus macabros experimentos, por lo que solamente pueden ser malvados.

Conjuros universales:

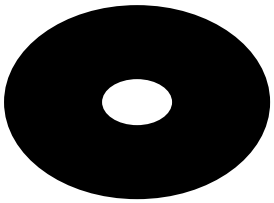
Conjuro Universal	El hechizo permite realizar varias técnicas que son básicas para todos los aprendices de magia negra: 1. **Invocar mano espectral:** Con un chequeo de (L) el mago llama a una pequeña mano blanca que levitará en el aire a velocidad humana y podrá cargar el mismo peso que su amo. El apéndice servirá para hacer todo lo que una mano normal puede hacer, aunque no servirá para atacar ni lanzar conjuros. Estará activada durante 10 minutos por nivel. 2. **Pudrir:** El conjurador se rodea de un aura negra que matará flores y pequeñas plantas a su alrededor, en caso de tocar hasta 50L de agua por nivel o 1 hasta 1kg de comida por nivel lo pudrirá al instante, destruyendo su esencia y llenándolo de nocivos organismos. 3. **Extinguir luz:** El personaje hace un gesto rápido con sus manos y extingue toda llama que abarque zonas menores a 2m de diámetro por nivel. Seres que irradien luz como las hadas o wisp son inmunes a este conjuro y por lo tanto su luminosidad natural no será extinta, aunque sí los conjuros que estos lancen. 4. **Sanar heridas leves:** Si bien el mago es especialista en las artes negras, con su magia puede reestablecer hasta 1 PG por nivel a un objetivo vivo en contacto cuerpo a cuerpo.

Nivel: 1

Hechizo	Efecto
Invocar Esqueletos	Hacer una tirada de Concentración. El nigromante invoca hasta 1 esqueleto nivel 1 por nivel que tomará presencia a su lado. Los esqueletos se mantendrán invocados hasta 10 minutos por nivel del personaje y estarán equipados con espadas largas. Tan poderoso conjuro puede lanzarse cuantas veces se desee (mientras se tengan PM disponibles), por lo que un solo nigromante es capaz de manipular legiones enteras de muertos vivientes. Consultar la Enciclopedia de Criaturas para más detalles. **Tipo:** Invocación.
Criatura de la oscuridad	Este hechizo trae consigo la esencia del mal y lo representa a la perfección. El hechizo posee dos usos, elegir uno de ellos: 1. El personaje se cubre de un aura gélida y macabra, aquellos oponentes que lo contemplen y fallen en su tirada de Valentía -2 caerán bajo el efecto del Miedo. El encantamiento durará 1 minuto por nivel. 2. La mirada del personaje se acostumbra a la oscuridad y ganará 100m de Infravisión durante 1h (en caso de ya contar con dicha habilidad ésta se verá incrementada en semejante distancia). **Tipo:** Psíquico/Transformación.
Animación suspendida	Efectuar un control de (L). El personaje congela su metabolismo y se vuelve tolerante a circunstancias que otra persona jamás podría tolerar. De esta manera, el nigromante queda automáticamente inmóvil y en 1 PG, pero durante semejante estado no envejecerá, podrá soportar cualquier clase de hambruna y/o deshidratación, falta de oxígeno, temperaturas extremas, o la evolución de un veneno o enfermedad. El nigromante despertará una vez que desee disipar el conjuro (a pesar de quedar paralizado podrá escuchar lo que sucede alrededor), y cuando lo haga contará con los mismos PG, PM, PC y demás que cuando ejecutó Sarcófago. Este encantamiento se mantendrá activo hasta 10 años por nivel como máximo. **Tipo:** Transformación.
Enfermar	El nigromante mira profundamente a los ojos de su objetivo durante treinta segundos y causará un leve aumento en la temperatura corporal. Al día siguiente, el enfermo tendrá mucha fiebre y malestares constantes. Por cada día que la mortal enfermedad continúe, la víctima perderá 1 PG que no sanará hasta ser curado por uno de los siguientes hechizos: Retornos, Retirar Enfermedad (incluye la virtud de paladín), Extirpar Enfermedad, Erradicar el mal. Es importante aclarar que los hechizos que regeneren heridas no tendrán efecto con dicha execración, solamente lograrán reestablecer los PG de las corazas. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 2

Hechizo	Efecto
Guadañas amatistas	Hacer un chequeo de Concentración. Dos guadañas espectrales tomarán forma en el aire junto a quien las llamó. Si el personaje sabe utilizar dicha arma podrá hacerlo con sus manos, de lo contrario, las invocaciones girarán sobre el suelo a una altura máxima de 10m siempre tocando a su víctima. Todos los impactos son automáticos, y aquel que sea dañado por ellas sufrirá automáticamente 1D10 PG por cada una. Las guadañas se moverán a la velocidad del personaje y podrán ser evitadas con un chequeo de Defensa. Se mantendrán activas 1 turno por nivel.

	Tipo: Invocación. Espontáneo.
Cortina de humo	Dando una rápida vuelta el personaje invoca una enorme nube de humo que saldrá despedida desde su mano en forma de espiral. La densa cortina comenzará a expandirse en un diámetro de 10m por nivel desde donde esté el lanzador y permanecerá allí hasta que una corriente la disipe. Aquellos sujetos dentro de la nube (sin contar al personaje) tendrán que hacer una tirada de Respiración o se quedarán tosiendo durante 1D2 turnos.  **Nube de humo con el nigromante en el centro** **Tipo:** Invocación.
Drenar magia	Hacer una tirada de Concentración restando el nivel de objetivos. Ondas de succión quitarán 2 PM y/o PF por nivel a todo blanco lanzador de conjuros que se encuentre a 10m por nivel del personaje. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Penalizar disipación menor	La uña del dedo índice del personaje crece hasta ser un adorno largo y filoso. Todos los conjuros que lance el personaje penalizarán en 1 la tirada de Dispersar magia del oponente durante 1h. **Tipo:** Ataque.

Nivel: 3

Hechizo	**Efecto**
Gran salto	Hacer un chequeo de (A). Jirones de aire se entremezclan en las piernas del nigromante, que es capaz de ejecutar tremendos saltos de hasta 2m por nivel en el aire levantando el peso que su fuerza le permita. Podrá golpear a objetivos en el aire si la distancia saltada se lo permite, aunque regresará al suelo luego de ello. La habilidad para saltar permanecerá 1 minuto por nivel. De llegar a emplear con éxito la ventaja Zancada espectacular, el mago no perderá acción alguna cada vez que opte por brincar. **Tipo:** Transformación.
Causar penalización	En la mano hábil del personaje aparecerá un aura de energía negro. Si el personaje toca a sus oponentes con ella penalizará en 5 todos sus chequeos en el D20 durante 10 turnos. **Tipo:** Invocación/Transformación.
Regeneración	Chequear Concentración. Las heridas del brujo se curarán solas y durante 1 turno por nivel el mismo sanará 1 PG por nivel. Si el mago muriese, Regeneración aún se mantendrá activa y podrá salvarlo. Este sortilegio no se puede realizar más de tres veces por día. **Tipo:** Curación. Espontáneo.
Ataques venenosos	Todos los ataques físicos que provoque el nigromante, aunque sean a distancia, serán venenosos. Por lo que cada herida que éste cause obligará al oponente a realizar un chequeo de (R) penalizado en 1 por nivel del agresor. De fallar en el chequeo la víctima sufrirá 20 PG adicionales con cada golpe dado. El nigromante mantendrá sus ataques envenenados durante 10 minutos. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 4

Hechizo	**Efecto**
Rayo negro	Hacer una tirada de Disparos. El nigromante lanza un poderoso rayo de energía malvada que provoca 1D10 PG por nivel al objetivo. La distancia es de 10m por nivel. **Tipo:** Ataque.
Aumentar armadura	Hace un control de Concentración. La piel del conjurador se transforma en acero puro y aumenta en 1 punto por nivel su armadura durante 1 minuto por nivel (si la misma es de metal se fusionará con esta y actuará de la misma forma que la ventaja Guerrero Precavido). **Tipo:** Transformación/Defensa.
Camuflarse con la sombra	Hacer una tirada de (A). El personaje se fusiona con una superficie oculta por la sombra similar a su tamaño. Con este conjuro se podrá deslizar por esa superficie a su misma velocidad y trasladarse de un lado sombreado a otro sin provocar ruido, olor ni ninguna señal que pueda revelar su presencia. Durante la noche Camuflarse con la sombra volverá invisible al brujo. La duración es de 10 minutos por nivel, aunque también se disipará si se llegase a correr, lanzar un ataque u otro encantamiento mientras. **Tipo:** Transformación.
Cuerpo etéreo	Hacer una tirada de (L). El mago y todas sus pertenencias se transforman en una nubecilla gris

	similar a la niebla, totalmente invisible de noche o lugares poco iluminados. Aunque corra el riesgo de ser arrastrado involuntariamente por vientos fuertes, la velocidad estándar del personaje se mantendrá, incluso podrá elevarse a 1m por nivel de altura si lo desea. Con dicho sortilegio el mago podrá hablar pero no lanzar otros conjuros (aunque se mantendrán activos los que ya tenía anteriormente, con excepción de los Tipo Ataque) ni recibir daño no mágico, también podrá atravesar pequeños orificios y ranuras y trasladarse sin emitir ruido ni olor. La duración de Cuerpo etéreo es de 5 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 5

Hechizo	Efecto
Destruir energía 1	Efectuar un control de Disparos. De la mano del personaje sale un potente rayo blanco que sólo afectará a otros lanzadores de conjuros destruyendo los espíritus elementales y a la magia clerical. La fe y/o magia se esfumará del blanco y le obligará a gastar 5D10 +10 PF o PM. El alcance de Destruir energía es de 10m por nivel. **Tipo:** Ataque.
Devolución	Hacer una diferencia de Concentración contra el lanzador de conjuros escogido (quien haya realizado Devolución tendrá una penalización de –2). Al superar la tirada, el que haya lanzado Devolución rebotará el conjuro del hechicero opuesto y sus efectos se basarán en el nivel del vencedor. Es importante saber que para hacer Devolución no podrá haberse realizado otro conjuro en el mismo turno, aunque no habrá problema alguno en intentar dispersar. **Tipo:** Defensa.
Minimizar coste de las invocaciones	Hacer un chequeo de (L). El conjurador utiliza uno de sus trucos más poderosos y potencia su perversa magia. Todos los hechizos de Invocación y creación que sean lanzados luego de activar Convocatoria costarán la mitad de PM. La duración de tan poderoso sortilegio es de 1h por nivel. **Tipo:** Transformación.
Invocar saqueadores fantasmas	Hacer una tirada de Concentración. El nigromante invoca 1D4 saqueadores fantasmas que tomarán presencia a su lado. Los no muertos se mantendrán invocados hasta 1h por nivel del personaje. Consultar la Enciclopedia de Criaturas para más detalles. **Tipo:** Invocación.

Nivel: 6

Hechizo	Efecto
Terror	El personaje posa su fría mirada sobre los corazones presentes, y aquellos que lo contemplen deberán chequear Valentía –5 o sufrirán los efectos del Terror. El hechizo posee un diámetro de 2m por nivel, estando el mago en el centro. **Tipo:** Psíquico.
Hipnotismo	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El nigromante, de inquebrantable voluntad, fuerza un dominio mental con su objetivo, logrando hipnotizarlo. Aquel que haya sido hechizado estará bajo la voluntad del encantador, y no podrá negarse a ningún deseo que éste ordene. Deberá mirarse al objetivo directamente a los ojos y estar por lo menos a 2m. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el objetivo no realizará ninguna acción suicida (directa o indirecta), como cortarse la cabeza o tirarse a un barranco. El conjuro no puede efectuarse durante un combate y su duración es de 1h. **Tipo:** Psíquico.
Drenar PG	Pequeñas ventosas se formarán en la mano del personaje, que si llegase a tocar a algún ser vivo le causará 1D10 PG multiplicados por nivel. El resultado de dicha tirada servirá también para restituir heridas al brujo, aunque no para incrementar sus PG originales. **Tipo:** Ataque/Curación.
Almas anuladoras de conjuros	Hacer un chequeo de Concentración. Almas en plena agonía viajan desde el plano negativo para proteger al nigromante. Cada vez que este sea objetivo de un conjuro indeseado las ánimas disiparán de forma automática el hechizo. Almas anuladoras de conjuros no disiparán sortilegios lanzados al medio, sólo aquellos que tengan al nigromante como objetivo. Semejante encantamiento puede realizarse más de una vez por turno. **Tipo:** Invocación/Defensa. Espontáneo.

Nivel: 7

Hechizo	Efecto
Disco volador azabache	Hacer un control de (L). El nigromante crea un disco volador de energía negra de 2m de diámetro y con un espesor es de 45cm aproximadamente. La invocación le permitirá elevarse a una altura igual o inferior a 200m y a una velocidad de hasta 75km/h. El disco puede levantar un peso total de hasta 300kg, su duración es de 1 día por nivel.

	Tipo: Invocación.
Destruir invocación	Tirar Disparos. El brujo dispara un tremendo rayo color ámbar que envuelve por completo a una criatura por nivel que haya sido invocada, como un elemental o no muertos llamados por otro nigromante. Si el/los blancos no superan una tirada de (R) menos el nivel del lanzador se desintegrarán en el acto. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.
Anular ataque	Hacer una tirada de Concentración. El mago llama a una tormenta de murciélagos que acudirán para rescatar al objetivo de un ataque. El golpe seleccionado, sea mágico o no, será totalmente anulado gracias a la nube de criaturas. La distancia de Invocar murciélagos es de 5m por nivel. Semejante encantamiento puede realizarse más de una vez por turno. **Tipo:** Invocación/Defensa. Espontáneo.
Drenaje de fuerza	Hacer una tirada de Disparos, el objetivo deberá hacer uno de (R) restando el nivel del nigromante. Susurros oscuros salen de la boca del conjurador, y la víctima viva es maldecida por éste al perder un punto de (F) por cada turno que corra. La energía perdida por el desdichado es otorgada al nigromante, y dicho drenaje permanecerá activo durante 1 día por nivel. Es importante aclarar que Drenaje de fuerza actuará hasta dejar en 1 la (F) del blanco. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 8

Hechizo	Efecto
Espectros esclavos	Hacer una tirada de Concentración. El personaje realiza este poderoso sortilegio y arrastra del plano negativo a dos macabros espectros a disposición de éste. Las criaturas llenas de pena y sufrimiento no podrán ejecutar ataques, sin embargo, cada uno de ellos será capaz de lanzar conjuros de nivel 4 o menos durante 4 turnos. Las criaturas causan Miedo, levitarán a 30cm del suelo y permanecerán siempre junto a su amo, tendrán 2 puntos de Ar y 30 PG, y aunque no tengan Defensa alguna contra los ataques, sólo la magia y armas encantadas podrán lastimarlas. Los PM requeridos para los conjuros lanzados por las invocaciones deberán ser pagados por el nigromante, a su vez, los que quieran disipar las conjuraciones de los espectros deberán hacerlo como si intentasen contrarrestar a su amo (sin potenciaciones ni demás, ya que éstos no muertos no conocen técnicas de magos). **Tipo:** Invocación.
Esfera de cancelación de ataques	Hacer una tirada de Disparos. El nigromante lanza una esfera ósea llena de protuberancias y puntas, esta es del tamaño de una naranja y estallará al alcanzar a su objetivo. Al explotar en miles de esquirlas el blanco y todos los que estén a 2m por nivel de éste (amigos o enemigos) perderán automáticamente uno de sus ataques durante 1 turno por nivel. En caso de poseer ataques especiales, el lanzador de conjuros elegirá qué ataques eliminar. La Esfera de cancelación de ataques puede lanzarse a 5m por nivel de distancia. Es importante aclarar que un personaje no puede poseer menos de un ataque por turno. **Tipo:** Defensa/Transformación.
Anillo potenciador de hechizos	Hacer un chequeo de (L). El personaje invoca un anillo de ónice que sólo podrá ser usado por él mismo. Dicha joya permanecerá activa durante 1 día por nivel y potenciará en 3 niveles un conjuro seleccionado. En caso de querer elegir otro conjuro habrá que volver a lanzar Anillo negro. **Tipo:** Invocación/Transformación.
Destruir energía 2	El conjuro funciona de la misma forma que Destruir energía 1, aunque en este caso, el objetivo perderá automáticamente 60 PF o PM en el momento. En caso de no contar con ningún punto de PM/PF el hechizo no tendrá efecto alguno. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.

Nivel: 9

Hechizo	Efecto
Anular bonificadores	Una gélida oleada circular de frío se dirige hacia los hechizados que deben estar en un diámetro de 10m por nivel, ubicando al brujo en el centro. Tan macabro conjuro quita el fervor de los corazones y disipa de forma automática los encantamientos que bonifiquen los chequeos en el D20, mejoras en la Iniciativa, brinden ataques adicionales y potencien Ar. Además, habrá que hacer un chequeo de Valentía –2 o los enemigos sufrirán los efectos del Miedo. **Tipo:** Psíquico.
Anular hechizos psíquicos	Gracias a semejante sortilegio el hechicero detecta automáticamente todo conjuro psíquico y de alteración y transformación que abarque su rango de visión. Si también lo desea dispersará dichos hechizos de forma automática. **Tipo:** Psíquico.
Golpes imparables	Siluetas borrosas se apoderan de los miembros y armas del nigromante, y al adoptar una esencia translúcida todos los golpes que este provoque en combate cuerpo a cuerpo nunca permitirán tirada alguna de Defensa.

	Golpes imparables también se puede combinar con aquellos conjuros que necesiten tocar al blanco. El encantamiento dura 1 turno por nivel. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.
Alimentarse de la magia ajena	Hacer una diferencia de (L) contra otro lanzador de conjuros que se encuentre a 2m por nivel. Si el nigromante gana el chequeo drenará 1D6 PM por nivel al objetivo durante 4 turnos consecutivos. **Tipo:** Transformación.

Nivel: 10

Hechizo	Efecto
Control del alma	Hacer una diferencia de (L) entre el nigromante y un objetivo vivo. En caso de tener éxito, el conjurador se apodera del alma de su víctima y obtiene el control de su cuerpo como si de un hipnotismo se tratara. Hasta que el encantamiento no termine, la voz y miembros del objetivo harán todo lo que el hechicero desee, incluso atacar a amigos, suicidarse y decir las palabras que su controlador desee. El afectado podrá escuchar y pensar, por lo que la telepatía o conjuros psíquicos todavía le brindarán una esperanza. Tan perverso sortilegio tiene una distancia de 2m y permanecerá activo 1 año por nivel del nigromante. **Tipo:** Transformación.
Invocar caballeros no muertos	Hacer una tirada de Concentración. El nigromante invoca 1D4 caballeros no muertos equipados con espadas largas y que tomarán presencia a su lado. Los no muertos se mantendrán invocados hasta 1h por nivel del personaje. Consultar la Enciclopedia de Criaturas para más detalles. **Tipo:** Invocación. Espontáneo.
Revivir	Hacer un chequeo de (L) restando el número de turnos que se quiera mantener activo el conjuro. Mientras dure Revivir el hechicero se verá recubierto por un resplandor blancuzco y tendrá la capacidad de resucitar cada vez que perezca. Para determinar si sobrevive habrá que tirar 1D20 y obtener un número equivalente a su nivel o menos en el resultado. Al sobrevivir el personaje actuará normalmente ya que ni siquiera habrá caído al suelo, aunque le quedará 1 PG (sus PC y PE quedarán como estaban en el momento de la muerte). Si el personaje llegara a morir a causa de un golpe crítico no se recuperarán miembros, Revivir no actúa ante decapitaciones. **Tipo:** Curación. Espontáneo.
Impedir Escapatoria	Tirar Concentración. Un círculo de energía fría de 2m de diámetro por nivel se extiende en forma circular y literalmente hacia todas direcciones. Todos los que se encuentren dentro del área de efecto no podrá usar ningún conjuro u habilidad de teletransportación o invocación de portales o puertas dimensionales, en una palabra, no se permitirá realizar ningún medio que permita a un lanzador de conjuros alejarse, también quedarán inutilizados los objetos mágicos o habilidades especiales que tengan el mismo efecto. Los conjuros de invisibilidad, camuflaje o similares también fracasarán si se los emplea dentro del área de efecto, al igual que aquellos que alteren la velocidad de un individuo. El brujo sí podrá emplear esos hechizos que son prohibidos para los demás, aunque esté usando en ese momento Impedir Escapatoria. Tal encantamiento durará 1h. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.

Alquimistas

Alquimista:

Ropajes y adornos: Generalmente, los alquimistas, visten ropas raras para los ojos de las demás personas. Túnicas de extraños colores que son más largas que sus cuerpos, sombreros grandes y altos parecidos a birretes. También gustan de tener enormes barbas que les brindan cierto respeto en la sociedad.

Forma de vida: Los alquimistas pasan mucho tiempo de sus largas vidas inventando nuevos aparatos, conjuros o pociones que usan a menudo. Grandes reyes cuentan con un grupo de alquimistas en sus cortes para que éstos le fabriquen poderosas armas mágicas o fabulosos medallones.

Actitud: Son muy curiosos y aventureros. Les gustan probar diferentes tipos de sustancias para ver cómo reaccionan entre sí. No se quejan y protestan todo el tiempo como la mayoría de los guerreros porque su existencia es tranquila y llena de lujos. También son filósofos y pensadores, y a diferencia de sus congéneres, que usarían su fuerza en una situación en la que nada funciona, estos emplean su cerebro y pasarían horas con tal de resolver un problema.

Reglas especiales:

- Dicha categoría recibe el mismo modificador a (I), (P) o (L) que los hechiceros, sólo tendrán una especialización en armas a nivel 1 y podrán escoger un único estilo de lucha, aunque no tendrán problemas

a la hora de vestir una coraza pesada. Su habilidades iniciales serán como la del resto de los hechiceros: 8 en (I), (P), (A) y (L), pero 5 en (F) y (R).

- Los alquimistas tienen un libro de recetas científicas donde tienen todos los componentes de sus pociones. Un alquimista comienza el juego con muchas esferas de metal rellenas (del tamaño de una ciruela) con las sustancias que son requeridas para tal poción. Cada una de ellas está diseñada específicamente para cada fórmula, sin poder producir más de 2 copias de cada poción simultáneamente. Tiene 2 recipientes por fórmula, cuando se acabe su contenido podrá fabricar más. En el libro están todos los elementos y los ingredientes de la sustancia para cada científico. En las tablas indicadas abajo se ven las pociones que pertenecen a tal nivel. Se supone que el personaje aprende sus nuevas recetas y brebajes cuando se siente lo suficientemente apto para manejar tal poder. Es importante aclarar que no todas las sorpresas del personaje son pócimas, se podrán encontrar toda clase de extraños inventos.
- Las pociones deberán ser arrojadas para que surtan efecto, así que el sujeto tendrá que tirar Disparos siempre que desee emplear alguna. Las únicas excepciones a esto son los brebajes, en donde se especifica que hay que tomarlos (beber del envase requerirá de todo el turno) o mecanismos.
- Al no ser mágicas estas pociones no pueden ser obviadas mediante Dispersar Magia, pero sí se podrá intentar usar una tirada de Defensa como cualquier otro ataque de Disparos.
- De invertir una especialización en armas para arrojar sus inventos, se bonificará en 1 Disparos. El estilo de lucha en armas arrojadizas no potenciará el poder de este personaje a la hora de utilizar sus invenciones. El alquimista necesita sí o sí una de sus manos libres para poder utilizar sus trucos, así que no podrá emplear en el mismo turno los beneficios en estilos de lucha que requieren de ambos apéndices.
- Las pócimas que use el personaje podrán arrojarse hasta un máximo de 50m.
- Otra cosa importante es saber que los elementos de las pociones de los alquimistas no son mágicos, y por eso, los sortilegios de esta clase de personaje no se cuentan como magia. Si alguien tiene protección contra la hechicería, no será inmune a los ataques químicos.
- Los lanzadores de conjuros no podrán tratar de dispersar sus pociones porque son artificiales, no mágicas.
- No necesitará concentrarse, estar quieto etc. para usar sus creaciones, los alquimistas ni siquiera usan auras. No obstante, sí conocen las artes de los demás hechiceros, así que podrán dispersar conjuros (han aprendido ese hechizo de la misma forma que todos los conjuradores), aunque en vez de 20 por nivel, ganará 10 PM, habrá que incluir los modificadores por (I).
- Si bien no es un mago ni tampoco emplea sus técnicas, este puede potenciar sus creaciones gracias a un dispositivo potenciador. El mismo es de una tecnología difícil de manipular, por lo tanto sólo puede aplicarse una vez al día por nivel del alquimista. Cada vez que lo use, potenciará en 2 niveles una de sus invenciones.
- Aunque no sea lanzador de conjuros, podrá usar los objetos mágicos que sólo se aplican a ellos.
- Se comenzará con la pericia Venenos, Medicina, Ciencia y alquimia.

Alineación: Los alquimistas son medio alocados, y como los brujos y mercenarios, tienden a ser neutrales. En general, las cortes enanas no contienen a muchos malandrines entre éstas, siendo muchos buenos sujetos, sin embargo nunca falta aquel sujeto vil que le permite ser malvada a esta categoría.

Nivel: 1

Pócima	Consecuencia
Pócima explosiva	Al hacer contacto con el objetivo, la pequeña granada explotará en mil pedazos y causará 3D6 PG, sumando +2 PG por nivel que el personaje a todo en un diámetro de 3m.
Bomba de humo	Arrojando la poción sobre el piso, una enorme nube de humo saldrá despedida en forma de espiral. La densa cortina comenzará a expandirse en un diámetro de 10m por nivel desde donde esté el lanzador y permanecerá allí hasta que una corriente la disipe. Aquellos sujetos dentro de la nube (sin contar al personaje) tendrán que hacer una tirada de (R) o se quedarán tosiendo durante 1D2 turnos.
Elixir de curación	El envase contiene una fresca y dulce bebida que, al beberla, el individuo reestablecerá 3 PC, PM, PF y PG por nivel que sea el alquimista.
Mascarilla de respiración	Se utiliza una mascarilla verde similar a un barbijo, que le permitirá acumular oxigeno durante 10 minutos por nivel. Gracias a semejante invento se podrá soportar sumergido bajo el agua, gases venenosos o similares.

Nivel: 2

Pócima	Consecuencia
Toxina para ralentizar	Estrellando el envase sobre un rival de tamaño igual o inferior al de un humano, el alquimista podrá cubrir al mismo con una masa pegajosa de gran resistencia y de color amarillo. Esta viscosa sustancia se encargará de abarcar a todo el cuerpo, impidiendo que la víctima pueda realizar movimiento alguno. Para salir de tal embrollo habrá que llevar a cabo una tirada de (F) menos el nivel del alquimista. El pegamento durará 1 turno por nivel impar.
Elixir de la	Todo aquel que beba este líquido será incapaz de mentir durante 1h. Si alguien llegase a intentarlo, su

verdad	boca se detendrá y no se podrá abrir hasta que se diga algo verdadero.
Brebaje para saltar	Al beber esta poción, el personaje será capaz de realizar grandes zancadas (tendrá un bonificador de +5 a (F) cuando intente saltar) y elevarse hasta 10m por nivel en un solo turno. Cuando llegue la hora de caer desde grandes alturas el individuo lo hará sin recibir lesión alguna, a menos que descienda desde una distancia superior a los 10m por nivel. El poder del brebaje actúa sin importar el peso del que la beba.
Pergamino de invocación	Al leer dicho pergamino en voz alta (en códigos que sólo el personaje comprende) el especialista llama a una criatura cuya forma quedará a elección. El sirviente obedecerá todas las órdenes de su creador. Sus atributos son los siguientes: **Ataque: 12 Ar: 4 #Ataques: 1 Daño: 1D8+1 PG: 15 (+2 por nivel)** Su duración será de 2 turnos por nivel.

Nivel: 3

Pócima	Consecuencia
Mezcla incendiaria	El alquimista arroja un envase de color dorado, que al hacer contacto con el blanco, estalla en una enorme explosión de 3m por nivel de diámetro. Los que se encuentren allí sufrirán 1D4 PG multiplicados por nivel, todo ser vulnerable al fuego que haya sido afectado sufrirá este daño un turno más ya que seguirá incendiándose. La mezcla incendiaria provocará dicho daño durante 1D4 turnos.
Figurita de valor	El alquimista muestra una figurilla (a elección del jugador) capaz de inspirar coraje a sus aliados y omitir los efectos del Miedo y el Terror. Al romper la estatuilla, el personaje omitirá los efectos del Miedo y el Terror. Es importante aclarar que las personas carentes de vista no podrán beneficiarse de dicho invento.
Brebaje de vidente	Ojos mutantes aparecen en toda la cabeza de quien beba dicho brebaje y obtendrá +4 sus chequeos de (P). Se será inmune a la sorpresa, la pericia Sorprender y se actuará como si se tuviese la ventaja Guerrero Inalcanzable y Luchar Cegado. El efecto permanecerá durante 1h.
Poderoso ungüento de supervivencia	Semejante sustancia posee tres usos diferentes: 1. Haciendo un control de Construir el personaje repara por completo cualquier clase de coraza no mágica que proteja 10 puntos o menos. El ungüento tardará en aplicarse 1 minuto por punto de Ar que brinde el objetivo, también servirá para reparar objetos sencillos como cerrojos, cristales, etc. 2. Se detendrán hemorragias, soldarán huesos rotos y se podrá despertar automáticamente a alguien desmayado. 3. Colocando una pequeña cantidad del preparado sobre la lengua el personaje dejará de sentir hambre durante 1 día por nivel sin sufrir ningún mal, tampoco necesitará beber.

Nivel: 4

Pócima	Consecuencia
Barrera espiritual	Realizar un control de Concentración. El alquimista extiende violentamente su brazo e invoca una barrera circular de fuego blanco de 10m de diámetro, estando él en el centro. Los no muertos que contemplen las llamaradas tendrán -2 a todos sus chequeos en el D20. Barrera espiritual dura 10 minutos por nivel. **Tipo:** Defensa.
Píldoras	Hay diferentes tipos de píldoras, y siempre deben ingerirse para que surtan efecto (todas ellas se disuelven con el agua y carecen de sabor). Los que deseen contrarrestar el efecto de dicho preparado podrán tirar Enfermedades/Temperaturas menos el nivel de su creador: 1. **Odio**: El alquimista reparte esta píldora a un aliado por nivel impar durante el turno y permite que éstos peleen bajo la regla del Odio contra sus rivales. El efecto se mantendrá durante 1 minuto por nivel. 2. **Sueño:** El que ingiera la cápsula caerá dormido si falla en la tirada de (R) durante 4hs. 3. **Fiebre:** La píldora provocará un severo aumento en la temperatura de la víctima que provocará la muerte gradual de no tratarse como corresponda. Si el envenenado fuese atendido de buena manera (por ejemplo con la pericia Medicina) la fiebre se mantendrá durante 1 día por nivel del alquimista. 4. **Cura:** Esta píldora elimina toda enfermedad o toxina del objetivo seleccionado.
Sustancia de anulación	La pócima posee un diámetro de 2m por nivel y destruye todos los modificadores a Ar provenientes de conjuros que el objetivo posea, también a sus atributos.
Pergamino de invocación mejorado	Funciona de la misma forma que Pergamino de invocación, pero esta vez los atributos son: **Ataque**: 20 #**At**: 2 **Daño**: 2D6+5 **Ar**: 8 **PG**: 50

Nivel: 5

Pócima	Consecuencia
Disco de levitación	El alquimista utiliza un pequeño disco de metal con extraños códigos que sólo este puede leer, y al hacerlo, logra que el utensilio aumente su diámetro en 1m. El disco levitará a medio metro de la superficie a velocidad de paso humano, y podrá cargar hasta media tonelada. Dicha invención durará 1h, luego volverá a su tamaño original y dejará de levitar.

Contenedor de conjuros	El alquimista utiliza una piedra transparente que atrapa la energía mágica y la disuelve en la nada. Si hace una tirada exitosa de Defensa contra un conjuro de disparos que lo afecte cancelará dicho sortilegio en el momento. Contenedor de conjuros no gasta acción alguna durante el turno.
Invento para la vista	Gracias a unos pequeños lentes de metal el inventor ve todo, literalmente todo lo que haya en el área. Si algo es invisible es visible, si hay algo oculto es revelado mediante su sombra, hasta el aura de cada persona es revelado, si en verdad pertenece a la raza que demuestra ser, etc. Si llegase a haber una ilusión en el lugar el conjuro también la develará, lo mismo sucederá en caso de haber trampas. Sólo el personaje detectará la verdad. Su área de efecto es todo lo que vea el personaje durante 1 minuto por nivel, luego el mecanismo que activo los lentes dejará de funcionar.
Munición carnívora	Aplicando la misma tecnología que antes el personaje coloca un pequeño dispositivo perforador sobre una flecha, saeta o bala que se activará cuando la misma golpee con éxito a su blanco (se echará a perder de fallar el tiro). Cuando el disparo alcance a la víctima el dispositivo estallará en mil pedazos y clavará diminutos fragmentos de metal en la carne, provocando el daño del arma repetidamente durante 1 turno por nivel del alquimista.

Nivel: 6

Pócima	Consecuencia
Pócima explosiva mejorada	Al hacer contacto con el objetivo, la pequeña granada explotará en mil pedazos y causará 5D10 PG, sumando +2 PG por nivel que el personaje a todo en un diámetro de 10m.
Estimulador Muscular	Durante 2D4 turnos, el que beba la pócima aumentará su (F) y (R) en un punto por nivel que tenga el alquimista. Este brebaje es muy peligroso, y si es usado en condiciones equivocadas es capaz de lastimar al que lo haya ingerido. Si alguien bebe o sufre el efecto de otra poción fabricada por el alquimista y también toma el Estimulador Muscular, recibirá 2D6 PG por cada poción que haya bebido (sin contar el estimulador). La duración del efecto es de 1 hora por nivel y puede combinarse únicamente con la Poción de agrandar.
Disco de levitación mejorado	Funciona de la misma forma que el Disco de Levitación, pero esta versión irá a una velocidad de 10km/h por nivel y podrá elevarse en el aire 10m por nivel.
Poción destructora	Tan terrible pócima quita 50 PM y/o PF a todo lanzador de conjuros que se encuentre en una zona de 6m de diámetro.

Nivel: 7

Pócima	Consecuencia
Aroma del hipnotismo	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. Aquel que haya sido afectado por el dulce aroma de la sustancia estará bajo la voluntad del alquimista, y no podrá negarse a ningún deseo que éste ordene. Deberá mirarse al objetivo directamente a los ojos y estar por lo menos a 2m. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el objetivo no realizará ninguna acción suicida (directa o indirecta), como cortarse la cabeza o tirarse a un barranco. El preparado no puede efectuarse durante un combate y su duración es de 1h.
Poción de transformación	Hacer un control de Concentración. El personaje altera su masa corporal en 10kg por nivel, siempre en la dirección y color que sea. Podrá adoptar cualquier forma que desee, incluso cambiar su olor, voz y sombra, aunque no su equipo. La sustancia otorgará nuevas habilidades (como los atributos, respirar agua, volar, etc) y se mantendrá activo 5 minutos por nivel.
Poción de alternación	Esta poderosa pócima aumenta en una categoría el precio de las monedas, lo que significa que las monedas de cobre contarán como plata, las de plata como oro y las de oro como platino. Es importante aclarar que las monedas que ya han sido alteradas por este preparado no podrán volver a transformarse (por ejemplo, no se podrán tener TODAS monedas de platino al final).
Granada de dispersión	Todo personaje que esté hechizado y se encuentre en un diámetro de 5m perderá dichos conjuros automáticamente. Esta pócima sirve también para neutralizar los preparados de otro alquimista.

Nivel: 8

Pócima	Consecuencia
Nube tóxica	El alquimista arroja un tubo metálico que libera una terrible nube de gas tóxico capaz de envenenar a todo ser vivo en una zona equivalente a 5m por nivel de diámetro. Los que allí se encuentren tendrán que hacer un chequeo de (R) o sufrirán 1D10PG multiplicados por nivel y –2 a todas sus tiradas mientras permanezcan bajo la nube, que se mantendrá activa hasta ser disipada (por ejemplo, con Guiar los vientos).
Contenedor de sangre	Al beber la poción, el personaje se cubrirá por una brillante silueta anaranjada que reducirá todo el daño recibido a la mitad, redondeando hacia abajo. La sangre no saldrá y dicho áurea se encargará de cerrar las heridas lo mejor que pueda. La duración es de 1 turno por nivel.
Cartuchos de dinamita	El alquimista, habiendo desarrollado cartuchos de dinamita puede desintegrar porciones enteras de roca sólida. Por cada nivel que sea el inventor aniquilará 10 toneladas de cualquier material por nivel en un

	diámetro de 20m por nivel. Si un ser vivo llegase a estar presente en dicha zona sufrirá 1D20 PG multiplicados por el nivel del personaje. El personaje tendrá 2 turnos enteros para salir corriendo antes de que el cartucho explote.
Pergamino de invocación óptimo	Funciona de la misma forma que Pergamino de invocación mejorado, pero esta vez los atributos son: **Ataque**: 25 #**At**: 4 **Daño**: 2D10+5 **Ar**: 12 **PG**: 75 La criatura causa Miedo a los enemigos.

Nivel: 9

Pócima	Consecuencia
Pócima de ácido	Terribles volutas de ácido y vapores cáusticos deshacen toda clase de armadura que vista el blanco de forma automática. Las corazas mágicas que no protejan más de 10 (inclusive) también se verán afectadas.
Polvillo de invisibilidad	El personaje rocía su cuerpo con el polvillo y se torna totalmente invisible, aunque no ocultará su olor. En este estado se podrá realizar toda clase de acciones salvo aquellas que disipen el polvillo, como nadar o correr, las fuertes ventiscas también eliminarán las partículas. Polvillo de invisibilidad dura hasta 1h.
Poción de agrandar	El personaje beberá una de las pociones más poderosas del alquimista y duplicará su tamaño durante media hora, también su (F) y (R). Poción de agrandar se puede combinar con el Estimulador muscular.
Elixir sagrado	Este elixir está compuesto por ingredientes benditos que sólo funcionan contra seres no muertos en un diámetro de 3m. Semejantes blancos tendrán que hacer una tirada de (R) menos el nivel del alquimista, y si fallan se desintegrarán en el acto.

Nivel: 10

Pócima	Consecuencia
Pócima maldita	El contenido de esta fórmula se encuentra en un envase de color negro atravesado por una línea roja. El que sea asestado por la creación del alquimista siempre recibirá doble daño durante 1 turno por nivel, ya sea físico o mágico.
Poción radioactiva	Al estallar la bola, un gas verdoso se extenderá sobre una zona de 5m por nivel eliminando todo ser viviente. Los afectados podrán hacer un chequeo de (R) menos el nivel del alquimista para no morir en el instante, aunque tendrán que repetir el control todos los turnos que permanezcan bajo la nube.
Componentes minerales	Un popurrí de fórmulas secretas permite mejorar a un arma mundana como si tuviese un encantamiento +5, aunque por un breve tiempo de 1 minuto por nivel. El arma podrá ser empuñada por cualquier persona y no solamente por el alquimista.
Invocar Bestia Terrible	Funciona de la misma forma que Pergamino de invocación óptimo, pero esta vez los atributos son: **Ataque**: 30 #**At**: 4 **Daño**: 2D20+10 **Ar**: 20 **PG**: 150 La criatura causa Terror a sus enemigos y puede volar a una altura de 10m por nivel de su creador a una velocidad de 10km/h por nivel.

Divinidades y Guerreros con magia

Estas categorías son exclusivamente para personajes que sean guerreros, y su funcionamiento es idéntico al de una categoría secundaria, con la única excepción de que tendrán la misma Concentración, PE y técnicas que poseen los hechiceros, hasta incluso podrán emplear objetos mágicos para aquel que sea un lanzador de conjuros (de echo lo son). Los guerreros con magia obtendrán las mismas bonificaciones por nivel que recibe un guerrero. Es importante saber que un guerrero con categoría secundaria mágica no podrá tener también una categoría secundaria de guerrero.
Los conjuros universales no podrán ser empleados por estos personajes.
Los guerreros con magia no poseen un repertorio de encantamientos tan extenso como el de los demás lanzadores de conjuros, sino que, al igual que su técnica de lucha, suelen especializarse más en determinadas áreas. Casi todos los guerreros de semejante índole utilizan la magia exclusivamente para la batalla, mientras que algunos consiguen adaptarse mejor a otras circunstancias.
Como última aclaración, sería apropiado comentar que la cantidad de conjuros obtenidos por nivel depende de la categoría (generalmente por cuán fuerte es la misma y sus conjuros).

Clérigos:
A seguir se presentarán los rubros característicos de todas las deidades reinantes en Kalaguand, desde los benignos, los malvados e incluso los neutrales. El jugador, a la hora de crear el personaje, tendrá que optar por una de ellas y seguirla durante sus aventuras. Una vez descriptas todas las características, se mostrarán las reglas especiales que tienen en común todos los clérigos.

Diferentes deidades:

Fimberdel:

El destino es una fuerza que los seres pensantes no pueden controlar, a veces éstos permanecen contemplando el firmamento o bellos paisajes en busca de conocer qué les depara el futuro. Esferas tan idílicas y difíciles de comprender por la mayoría de las personas cautivan a estudiosos y filósofos entrenados.
Con acontecimientos tan terribles como las invasiones de pieles verdes y la caída del Impero Draconiano aparecieron muchas pestes y el hambre se esparció por todo el continente. La gente rezaba a las deidades de la guerra para tener éxito en las batallas, al amo de la justicia y la protección para que sus paladines salven sus hogares, pero todas estas plegarias simplemente traían más guerras y muertes a Kalaguand, por ello, cuando Fimberdel ingresó en el panteón, muchas personas recobraron la tan lejana esperanza.
Los fieles rezan al amo de los buenos presagios porque éste se contenta con traer las energías del plano positivo hacia el material, por lo tanto, la fortuna, la dicha y la salud dentro de una comunidad es un éxito para la divinidad. En dicha religión no se exigen rituales de sacrificios o donaciones importantes de dinero, tampoco se reclutan soldados ya que el combate es algo que Fimberdel desatiende totalmente. La gente ama al clero porque su trabajo es hacer a estos felices, y no consintiéndolos, pero sí aliviando sus penas tras la muerte de un ser querido, el renacer de la siembra en una tierra devastada o bien mantenerse lejos de una guerra con una nación vecina. Con el favor de todas las deidades benignas y muchas neutrales, semejante entidad tiene un puesto asegurado dentro del panteón, y aunque está lejos de ser un dios primario, tampoco es algo que esté dentro de sus planes.
De vestimentas y togas rojas, gustan de este color ya que señala movimiento, pasión, optimismo, lo mismo sucede con la plata y el oro, ya que los usan aquellos que no tienen preocupaciones materiales en la vida. La rutina y la ley sin embargo no van de la mano con la deidad, es común que sus sacerdotes hagan lo que sea por asegurar el bien común, por lo que en muchos países sus políticas son cuestionadas a menudo, en las poblaciones de duendes y elfos son muy queridos a causa de su espíritu libre y tranquilo.
Fimberdel es un enemigo declarado de la pobreza y por ello se encarga de eliminar semejante situación: su clero crea puestos de trabajo, alberga al que no tiene un techo y dona importantes sumas de dinero a comedores y hogares públicos. No es de extrañar que en naciones poderosas como los Pueblos Libres o Northland esta sea una de las religiones más alabada por las clases más bajas.
Seres oscuros como Hirak o Kalgoth van en contra de todo lo que Fimberdel promulga, la esfera de la muerte, la sangre y la destrucción hacen peligrar la existencia y calma de los seres pensantes. Como se dijo anteriormente, esta religión rechaza la guerra, y en varias ocasiones sus templos son saqueados hasta los cimientos por acólitos de otras deidades. Sin embargo, es conocido lo que le pasa a quienes se ganan el abandono de este dios, ya que los sabios afirman que la gente infeliz y desdichada, aquella que muere sola y en agonía, en la miseria y el olvido, sin duda lastimó en algún momento al clero, y por ello éste lo castigó.
Esferas y características: La fuerza del destino y la fortuna, guía en la dicha y los buenos presagios.
Ropajes y adornos: Mostrándose como el más caótico de los cleros, los sacerdotes del señor de la suerte y el destino llevan consigo radiantes ropajes de múltiples colores. Los dibujos también son populares entre estos individuos, como son los íconos. Dos dados rojos y de números amarillos son característicos de Fimberdel.
Forma de vida: Imponen severos castigos a aquellos que desafían la voluntad de los dioses benignos, y además, tienden a vigilar a éstos constantemente. Por otro lado, llevan a cabo misiones para traer la buena suerte a los que han caído en la desgracia (en realidad, aquellas personas son quienes más acuden a Fimberdel). Estos sacerdotes son capaces de defender a muerte a las personas acosadas por las religiones malvadas, ya que estas suelen atraer la desgracia y la mala suerte a la gente. En donde sea que haya energías negativas, un acólito de Fimberdel irá a erradicarlas.
Actitud: Todas las ideas y ocurrencias de estos sacerdotes suelen llevarse a cabo con anticipación, y por lo general, saben cómo se darán las cosas. No acostumbran a seguir las leyes y reglas locales, tampoco confían en las probabilidades. No gustan del pesimismo, y tratan de producir sonrisas para ahuyentar las desgracias y atraer la fortuna. Para muchos adoptan un carácter desinteresado, pero estos clérigos son muy conscientes de lo que les rodea y si actúan así no es por carecer de un rumbo ante la vida, sino porque saben que su deidad lo ha previsto todo con anticipación.
Prejuicios: Fimberdel siempre evita encontronazos con todas las deidades del mal, ya que semejante clero desea siempre el bien común, estado totalmente rechazado por las facciones oscuras del panteón.
Reglas especiales para clérigos de Fimberdel:

1. Al crear el personaje, el jugador podrá repetir una sola tirada con la que no esté conforme dentro de sus atributos de (F), (R), (A), (L), (P) o (I).
2. Se comenzará el juego con las ventajas Buena Suerte y Bonificar en 4 un chequeo.
3. El personaje es la única categoría del juego que permite utilizar la ventaja Buena Suerte 2 veces por día.
4. **Aura de bienestar:** Una vez al día durante un turno el personaje bonifica en 2 las tiradas en el D20 de él y de todos sus aliados. Esta es una habilidad espontánea.
5. El sacerdote siempre tendrá éxito en los chequeos de Alerta y jamás podrá caer bajo los efectos de la pericia Sorprender.

6. Capaz de percibir las ondas positivas y negativas en donde esté, el personaje entrecierra sus ojos y obtiene una leve impresión acerca del espíritu de su objetivo. Realizando una tirada de (L) el orador adivina la alineación del blanco. También se puede efectuar en áreas u objetos materiales.

Alineación: Los sacerdotes de Fimberdel son mayoritariamente buenos, sin embargo, algunos menos ortodoxos pueden ser neutrales debido a que no les importa el método ni los medios para conseguir tales objetivos.

Gromril:

En un principio, Shavaloon domó a los cuatro elementos, y liberó toda su energía dentro de las Tierras Inmortales. Con el correr de los milenios, la furia elemental continuó activa sin un rumbo fijo, y por ello, la diosa llamó a Gromril: tan humilde entidad conocía mejor que nadie los planos y detalles del cosmos, por lo que, ya calmos los elementos, recogió sus herramientas y modeló a estos. Tras mucho tiempo de trabajo, semejante artista realizó la tarea, y su labor fue tan perfecta que todos los demás dioses quedaron maravillados, por lo que decidieron darle un lugar dentro del panteón.

El nuevo dios fue bien recibido, mostró sabiduría en su accionar y se mantuvo firme ante la subida y caída de otros integrantes, pero de perfil bajo, se mantuvo así hasta que en el interior de su forja secreta, creó a la máxima de sus obras: la raza enana.

Los enanos veneran a Gromril como su deidad absoluta, y aunque rindan culto a Gurta y Lamhy, éste se mantiene por sobre ambos. Dicho pueblo, en su estado más primitivo refleja a la perfección el accionar de la deidad, todo el orgullo, coraje, imaginación y grandeza de los enanos salió del tan maravilloso "escultor". El dios creó a los forjadores del mundo, todos ellos tienen en la sangre el don de transformar los objetos. Creó guerreros, valientes contendientes líderes del martillo y la armadura, las hachas y la furia. Gromril llenó de oro a sus hijos, los hizo fuertes, longevos y poderosos. Astutos arquitectos, competentes ingenieros, suspicaces mercaderes, bélicos herreros, nobles bardos y sacerdotes devotos. Todo esto representa la esencia del dios dentro de la cultura enana, y por ello es que poseen una identidad tan marcada desde el origen de su raza.

Los clérigos de la iglesia se muestran como jueces dentro de la sociedad, y es común que ocupen importantes cargos políticos. Su juicio es severo, son de ira fácil y se dice que hasta su corazón tiene roca en su interior. De voluntad inquebrantable, son imposibles de corromper, y jamás se les escapará un hilo de flaqueza ante aquellos que no conocen. Al mismo tiempo, su saber es grande, al ser cultos estudiosos conocen sobre muchas áreas del mundo.

Todo el pueblo enano sufrió mucho durante las invasiones de pieles verdes, pero Gromril quedó herido para toda la eternidad debido al exterminio acelerado que sufrió la raza. Las víctimas fueron millones, niños, ancianos y también seres de otras razas, y todos a causa de los orcos y pieles verdes, odiados hijos de Kalgoth, aunque el martillazo definitivo lo dieron los megalómanos dragones cuyo fuego superó al de sus forjas, y por ello arrasaron con sus reinos. Gromril y todos sus hijos prometieron detestar hasta el fin de los tiempos a dichas criaturas.

En la actualidad los clérigos, cuando enseñan historia enana dentro de su comunidad hacen mucho hincapié en semejante episodio, es común que recorran junto a sus estudiantes las pinturas y documentos que sus antepasados dejaron impresos para que la matanza nunca se olvide.

Esferas y características: Todo poderoso de las deidades enanas, padre de Lamhy y Gurta. Dios de la creación y la forja.

Ropajes y adornos: Estos son los servidores del más grande dios enano, y como un gran ícono de la neutralidad, utilizan mucho el gris, la plata y el metal, aunque al llevar otros colores optan por el púrpura, el oro y a veces el negro. Siempre muestran con orgullo sus armas y sus enormes manos, demostrando lo severos que pueden ser. Su emblema es la figura de una montaña con un yunque dentro.

Forma de vida: En las grandes comunidades enanas se comportan como jueces y árbitros, hasta se les incluyen en importante puestos políticos. Los oradores de Gromril intentan no llegar a una disputa innecesaria, acostumbrados a tener la última palabra sólo recurren a la violencia si es necesario, aunque en dicho caso no sufren arrepentimiento alguno. Dictaminan qué es lo justo y lo que no, llevando su consejo aún más arriba que la voz de Lamhy y Gurta.

Actitud: Son sumamente severos y fríos en sus decisiones, y hasta incluso irascibles con quienes osen desafiarlos. Su autorizante carácter los convierte a veces en personas solitarias, pero quienes llegan a conocerlos sabrán que actúan por el bien de todos. Para un hijo de la forja, las cosas son como deben estar destinadas a ser y su propósito en la vida está para ser cumplido, de lo contrario, sería una creación obsoleta. Esta misma filosofía es la que ayuda al orador a obrar por el bien social.

Reglas especiales para clérigos de Gromril:

1. Solamente contra los conjuros que empleen sacerdotes de Gurta y Lamhy, el acólito de Gromril podrá beneficiarse gratuitamente de la ventaja Resistencia natural a la magia, y de pagarla con sus puntos obtendrá un bonificador de +2 al chequeo (contra seguidores de otras deidades no se aplicará dicha modificación).
2. Al crear el personaje, siguiendo la esencia de creador que refleja esta divinidad, el jugador podrá repetir una sola tirada con la que no esté conforme dentro de sus atributos de (F), (R), (A), (L), (P) o (I).

3. Esta categoría de sacerdote es la más severa y determinante de todas, tan así que su mando tan elevado le otorga +1 a su tirada de (L).
4. Fuerte de voluntad, el clérigo no puede sufrir literalmente ninguna penalización a su tirada de (L) durante todo el juego, no importa la causa que fuese.
5. **Esencia inamovible:** dicho personaje nunca penalizará ninguno de sus atributos o habilidades, ni siquiera debido a los efectos del cansancio, hechizos, habilidades, venenos, enfermedades, etc. Por ejemplo: Aumento virtual requiere que el objetivo del hechizo haga una tirada de (F) menos el nivel del mago, entonces, el clérigo simplemente hará una tirada de (F) base, o Azote de llamas, que exige un chequeo de (R) menos el nivel del hechicero, simplemente se tirará (R) sin penalizador alguno.

Alineación: Los duros sacerdotes del dios que todo lo creó en el mundo enano se mantienen fieles a los principios que éste dejó, por ello siempre mantienen una fuerte imagen neutral.

Gurta:

Gurta fue una creación involuntaria de Gromril, padre de la forja. Se dice que surgió de la ira de éste, y que las llamas y chispas despedidas de su yunque y martillo, cargados de furia y energía le dieron la forma a tan siniestra entidad.

Vil, rencoroso y hostil, Gurta representa todo el mal que los enanos son capaces de cargar, y como dicha característica está tan cargada dentro de su cultura muchos les rinden culto. Odio, venganza e ira son algunas de las áreas más importantes que representan incontables personas, sobre todo en tiempos de guerra o infelicidad. Gurta alcanzó su era de gloria cuando tuvieron a lugar las invasiones de hordas pieles verde debido a que gracias a la matanza que sufrieron los reinos enanos, todos estos juraron odiar por siempre a los dragones y orcos (como luego de su barba la palabra es lo más importante para la mayoría de los enanos, dicho juramento tendría un peso muy importante dentro de su cultura). Si bien dicho acontecimiento ocurrió hace varios siglos, este dios logró instalarse de forma permanente en el espíritu de los enanos, y por ello es una de sus divinidades más importantes. Las enseñanzas que tan bélico ente dejó para su pueblo siempre fueron las de la desconfianza y la paranoia, aunque sus acólitos aseguran que dichas características pertenecen a alguien precavido. Aniquilación absoluta, falta de misericordia y venganza son los modos con los que se comportan ante sus enemigos y por ello entran en permanente conflicto con las instituciones del bien. A pesar de que estos sacerdotes comparten muchos puntos de vista con el sanguinario Kalgoth, jamás formarían una alianza con el que provee de alimento a fieras tales como orcos y ogros.

En las comunidades enanas los clérigos de Gurta son reverenciados con grandes respetos, guían a su comunidad en tiempos de peligro y elevan el espíritu de sus forjas cuando es necesario. Son perfectos oficiales, más allá de su fortaleza en el combate, su manipulación sobre las masas es la que verdaderamente los convierte en capitanes o tenientes. Convencen a las tropas de luchar con la ira y dejar de lado los razonamientos, por eso encajan a la perfección con guerreros tan fieros como berserker o guerreros rúnicos.

Quien se interpone con frecuencia ante los mandatos de Gurta es su dios hermano Lamhy, que trae consigo principios sobre paciencia, juicio y premeditación. Es corriente que en concilios de gran importancia se llame también a estos clérigos enanos para impedir que la subjetividad negativa característica de los oradores del odio influya peligrosamente sobre un asunto determinado.

Esferas y características: Siniestro lord de los enanos, sólo reconoce el odio, la venganza y el rencor eterno.

Ropajes y adornos: Siempre optan por mantos negros y ropajes con delineados plateados o púrpuras, raro en el vestir de los enanos. Si sus barbas no son blancas o negras se encargan de teñirlas, y rara vez las trenzan o adornan, sino que las mantienen largas y lisas. No es raro que cubran sus rostros con siniestras caperuzas negras. La insignia de un sacerdote de Gurta es la imagen de una montaña con un cráneo adentro.

Forma de vida: Los enanos que sirven a esta fe pasan su vida en los cementerios, morgues, calabozos, salas de tortura y arenas de combate. Se encargan de infundir el odio y rencor entre los enanos (que para colmo ellos adoptan fácilmente al ser tan orgullosos y nunca poder olvidar). Lavan el cerebro a sus víctimas y destruyen familias, ya que aquellos que les obedecen alimentan al maléfico dios, de organizarse una batalla, estos oradores son guías para los guerreros.

Actitud: Hostiles, agresivos, grotescos, hirientes y sumamente irascibles.

Prejuicios: En realidad esta deidad enana siente odio y desprecio hacia todas las deidades del bien, así que de encontrarse con uno de sus lacayos intentará perjudicarlo de la forma que fuese...

Reglas especiales para clérigos de Gurta:

1. El sacerdote de Gurta bonificará en 2 su Ataque y modificador al daño de llegar a enfrentarse contra un sacerdote seguidor de una deidad benigna, aunque su alineamiento fuese neutral.
2. A pesar de la inmunidad a los efectos psicológicos, estos clérigos están habilitados para odiar. Tal acólito comenzará el juego con la ventaja Resentimiento, y si quiere, podrá volver a usarla gastando puntos.
3. **Odio:** El sacerdote puede transmitir el odio que siente respecto a otros seres y pueblos hacia sus aliados, lo que significa que ellos también aplicarán dicha regla a las criaturas que indique la ventaja Resentimiento. De esta manera los compañeros del orador TAMBIÉN aplicarán la regla del odio contra sus enemigos. Para ello

habrá que hacer una tirada de Hablar a Masas restando el número de objetivos a influir, los cuales no podrán estar a más de 50m del sacerdote. Dicha acción no es un conjuro y ocupa todo el turno, desde ya, los seres inmunes a la psicología no caerán bajo dichos efectos, siempre y cuando se trate de más acólitos de Gurta.

4. Por cada aliado caído en batalla el personaje sumará +1 a su modificador al daño, siendo un máximo de +5.
5. Un clérigo del odio y el rencor es un ser obstinado y terco, hasta no ver muerto a su rival no se detendrá, por ello comenzará el juego con la ventaja gratuita Soportar grandes luchas.

Alineación: Tan podridos personajes sólo pueden ser malvados.

Hirak:

La araña permaneció dormida durante mucho tiempo, callada, en silencio. Olvidada en lo más profundo del cosmos, simplemente era una mancha oscura dentro de la negrura misma. Siempre sola, sin compañía, temida y repudiada, su única esencia es el todo absorbido por la nada.

Hasta que un día despertó.

Nadie recuerda ya cuáles fueron los orígenes de la tétrica divinidad, sin embargo obtuvo una involuntaria aparición ante los integrantes del panteón cuando descubrieron que ella era la gobernante del plano negativo, donde sólo existe la muerte y la decadencia.

Hirak es la encargada de atrapar las almas que huyen de las Tierras Inmortales, quien drena la vida y la atrae hacia su depresivo reino de olvidos y lamentos. En su gigantesca telaraña quedan atrapados todos los que le fallaron a su causa o que traicionaron a otro dios, también están los que se consideraron "superiores" a los integrantes del panteón, aquellos tan soberbios como para no rendir culto sino a ellos mismos. El ilimitado apetito de la dama le permite consumir espíritus por toda la eternidad, incrementando su grotesco tamaño.

Es sabido que sus seguidores son fieles a una causa macabra, llena de perversiones y tristeza. Seres depravados que gozan de placeres dignos de tabúes, morbos insalubres o ejecutan rituales prohibidos por muchas deidades. Los acólitos de Hirak se muestran como seres enfermos, fríos y depresivos, prefieren vivir por la noche donde los ojos curiosos son menos.

De ropajes negros o púrpuras, no gustan de la atención de los demás, sino que son poco sociables e introvertidos en su mayoría.

Hirak es una guardiana, siempre voraz y de naturaleza agresiva, únicamente preocupada por sí misma, no obstante, una vez hubo algo que la distrajo de su infinita cena, algo capaz de distraerla y obligarla a moverse de su húmeda morada. Cuando los elfos más ancianos dieron sus primeros pasos hacia la oscuridad, Hirak aprovechó una oportunidad que infligió un golpe decisivo en la historia de Kalaguand, ya que ella fue la creadora de los elfos malvados, los desviados, los que mordieron la manzana envenenada. Cuando la maléfica araña descubrió la etapa final de la existencia élfica comprendió que los mismos eran los servidores ideales que estaba esperando, de corazón apagado, sin paciones ni piedad, estos seres darían los primeros pasos hacia un sinfín de guerras y decadencia. Los sedujo…y los atrapó.

Los elfos oscuros veneran a Hirak como la diosa única, la que trae la negrura a Kalaguand y la que por siempre será eterna. Ni siquiera Kalgoth, su amante en el panteón y que provoca matanzas enteras para lograr sus cometidos, obtiene la atención de estos, que solamente se encargan de propagar el hambre, las pestes y la desesperanza por todo el continente.

Enemiga de la luz y la conciencia, ella rechaza a casi todas las otras deidades, solamente se contenta por entretejer su reino de vacío y soledad.

Esferas y características: Reina de la oscuridad, la muerte y la seducción, conocida como "La Araña de jade".

Ropajes y adornos: Representando a la mismísima muerte, estos fríos y atemorizantes sacerdotes, en general mujeres, emplean el negro como color dominante. Largos vestidos y envolventes túnicas ocultan a estos siniestros individuos de la claridad del día. Maquillándose la cara con tinturas blancas, y resaltando sus ojos con enfermizas pero elegantes ojeras, logran un aspecto realmente tenebroso. El símbolo por excelencia para identificar a Hirak es el de una brillante araña verde jade.

Forma de vida: Las discípulas del silencio eterno son quienes entretejen los hilos de la muerte de importantes personas en Kalaguand. Reuniéndose en sectas ocultas, planean los asesinatos más perfectos con la ayuda de los mejores asesinos. En la cotidianeidad, desafían permanentemente las profecías de Fimberdel y Lu Mei, sin importarles el destino que ha preparado para su víctima desde el Panteón. Propagan plagas, fomentan el hambre o envenenan ganado para facilitar muertes a gran escala. Es un halago a veces ayudar a Kalgoth cuando organizar una batalla.

Actitud: Los acólitos de la muerte tienden a regirse mediante el miedo y las amenazas, y cuando esto no funciona, utilizan la tortura. Son sumamente autoritarios, legales y responsables, siguen fielmente las jerarquías y obedecen con fidelidad las órdenes de la sacerdotisa suprema. Al mismo tiempo, su naturaleza es callada, hostil y agresiva durante el combate. Por último, es notoria la sensualidad y los encantos que utilizan para seducir de la manera más discreta posible a su víctima.

Prejuicios: Hirak detesta a las deidades del bien, no tolera las esferas de la luz, la dicha y la salud, tampoco gusta de las enseñanzas de Keergal. Solamente comparte códigos con Kalgoth y Gurta.

Reglas especiales para clérigos de Hirak:
1. Un sacerdote de Hirak no puede caer bajo el efecto de ninguna enfermedad, veneno, drenaje de años ni muerte automática por habilidades o conjuros, aunque sí de formas naturales.
2. Se comenzará el juego con el hechizo de nigromante Invocar Esqueletos.
3. Cada vez que el personaje vea a un no muerto podrá intentar dominarlo si triunfa en un chequeo opuesto de (L). Esta posesión dura exactamente 24 horas, luego de que halla pasado dicho tiempo el control de (L) deberá ser repetido para determinar si continúa o la criatura puede actuar por sus propios medios.
4. Estos macabros emisarios de la oscuridad poseen la bendición de las deidades del mal incluso después de muertos. Si el guerrero muere, y su cuerpo se encuentra a salvo (no dentro de un volcán o similar), tendrá 5% por nivel de revivir apenas su corazón deje de latir. Sus PG se quedarán automáticamente en 1. Por cada punto de (L) que posea el orador, a partir de 13 inclusive, obtendrá 1% adicional en su tirada.

Alineamiento: Su alma es tan podrida que tales sacerdotes únicamente pueden ser malvados.

Kalgoth:

Kalgoth se abrió camino hacia el panteón por medio de la fuerza y la destrucción. Al implantarse la semilla del mal en Kalaguand, el dios no tardó en hacer aparición, y una vez instalado jamás se fue. Las demás deidades le temieron y esquivaron, pocos obtuvieron su simpatía y sin ningún aliado, escaló su puesto mediante sus propios medios.

Los orcos y ogros deben su existencia a la divinidad, aunque eso es algo que las otras razas lamentarán por siempre, ya que éstos fueron los que originaron eras de guerras y matanzas. Ni siquiera Hirak o Gurta provocaron tanta destrucción a su paso, sólo Kalgoth, el más odiado y temido participante del panteón fue capaz de ganar acólitos en todo el globo y aniquilar naciones enteras. Orcos, goblins y ogros de todos los confines avalan ciegamente sus enseñanzas, bárbaros de las llanuras, dunas y glaciares tatúan en sus cuerpos tribales y símbolos de guerra, amazonas y muchos países humanos se han convertido al lado de la sangre y el acero antes que vivir en un mundo de paz.

Durante todas las invasiones a los elfos y enanos esta siniestra deidad se fortaleció con cada siglo que pasaba, y el auge de su poder llegó cuando el antiguo Imperio Draconiano fue invadido por sus opositores. Ni siquiera Tarnus, su bravo hermano defensor del bien es capaz de hacerle frente sin sus aliados.

Kalgoth premia el valor y espíritu de combate, aquellos que le honran con tributos de sangre o rituales de sacrificio a lo largo de batallas campales obtienen su favor. Estatuillas u ofrendas de acero también son aceptadas como oración para su clero cuyos representantes visten pesadas armas y armaduras: hachas, cimitarras y todo tipo de arma cortante permite demostrar el violento sendero de destrucción al que quieren llegar. Tarnus obtiene el respeto de tan macabro enemigo a causa de que sus paladines y valkirias se desenvuelven heroicamente en el fragor de la batalla, además es la única entidad que le declaró abiertamente la guerra a su iglesia, por lo que, amante de los desafíos, lo contempla con interés. Por otro lado, los esbirros del ladino Lammock representan todo lo opuesto, ya que son cobardes, poco honorables y sumamente impredecibles. Aquellas personas que no pueden defenderse por sí mismas, o todo aquel considerado "débil" o "inválido" es desterrado de la iglesia; la misericordia y la derrota son muy mal vistas.

Esferas y características: Es el sanguinario lord de la guerra, la sangre y el acero.

Ropajes y adornos: Como dios malvado de la guerra, sus seguidores emplean violentas vestimentas de metal, como púas o pequeñas partes de armaduras (lo suficientemente cómodas como para no perturbar sus plegarias). Muchas armas acompañan a los sacerdotes de Kalgoth, en general grandes mazas o atemorizantes martillos. Algunos de sus seguidores, como orcos o bárbaros lucen primitivos tatuajes a la hora de la batalla. Su símbolo característico es un yelmo de dos cuernos con un trasfondo rojo.

Forma de vida: En las sociedades más brutales, o quizás de carácter "conquistador", como lo son ciudad Infierno y Tar, los sacerdotes de Kalgoth son utilizados como tutores para jóvenes de la milicia. Enseñan a guerrear, preparan a poderosos guerreros y a veces estudian el arte de la herrería para así fabricar las mejores armas. A su vez, estos respetables personajes suelen tomar importantes puestos en las fuerzas armadas, no es raro ver a regimientos comandados por estos bélicos individuos.

Actitud: La mayor característica de estos individuos es que no suelen ser demasiado pacientes, tienden a ser agresivos, autoritarios y se rigen por la fuerza bruta. Sin embargo, no son puro músculo, ya que la pasión por la guerra los convierte en formidables estrategas, de mente amplia y creativa. Sabiendo que son temidos por sus contrincantes, blanden sus hachas confiados durante toda la batalla.

Prejuicios: Estos sacerdotes nunca han simpatizado con el dios Lammock, quien evita las batallas en todo momento, y cuando recurre a ella, generalmente cuenta con ventaja. Peor que el señor de los trucos y los engaños es Keergal, quien se contenta con la felicidad de todos los seres vivientes en un vínculo de armonía.

Reglas especiales para clérigos de Kalgoth:
1. El sacerdote bonificará de forma permanente en 2 su Ataque base y su modificador al daño.
2. Se poseerá una especialización en armas adicional al comenzar el juego.
3. El personaje no sufre ninguna penalización a sus PC y (A) por utilizar armaduras.

4. Un clérigo de Kalgoth recibe dos números adicionales en el D20 para ocasionar un golpe crítico.

Alineación: Este dios es malvado, aunque también puede tener algunos seguidores neutrales.

Keergal:

Keergal pobló el mundo de bosques y junglas, pantanos y ciénagas, manglares y corales. Trajo el canto de las aves, la miel de las abejas y el aullido de los lobos. Creó a las mariposas, a los osos y los tigres, y a su vez, éstos necesitaron a las flores y frutas. Todos ellos formaron un círculo continuo que iba desde la cadena alimenticia hasta el fluir de la existencia. Cuando las razas pensantes despertaron, toda esta increíble transformación de espíritus a criaturas ya se había completado, y las maravillas siguientes fueron muchas.

Este amo de la neutralidad se encarga de guiar a los diferentes animales y plantas a lo largo del camino evolutivo, los ayuda permanentemente a mejorarse así mismos, y con mano severa, deja de lado a los que son incapaces de hacerlo para así no interferir en el ciclo de la vida. Keergal crea nuevas formas de existencia, pero únicamente él puede eliminarlas, por ello, cuando las criaturas siguen un camino que no fue dictaminado por éste (por ejemplo, cuando ciertas especies son cazadas o perseguidas hasta la extinción), su ira despierta y envía a sus súbditos a que actúen.

La tarea de dicha deidad en el mundo es muy difícil, ya que aparte de controlar a los animales que él tanto ama, debe proteger a los bosques de la continua deforestación: Poderosas naciones humanas no controlan la tala de árboles, así como también otros seres despreciables tales como pieles verdes arrasan placenteramente enteras áreas forestales.

Los clérigos de Keergal son conocidos en Kalaguand como "druidas", éstos personajes, al igual que otros seguidores de deidades neutrales habitan en parajes despoblados, aunque gustan de la sincera amistad que la naturaleza provee. Elfos, semielfos y humanos de pueblos más rústicos son los clásicos seguidores de la divinidad, pero también le homenajean duendes, espíritus del bosque y seres desconocidos para las demás razas pensantes. Todos estos sujetos son reacios a cargar demasiado metal consigo, y aunque lo hacen cuando peligrosas batallas se aproximan, intentan vivir en paz. Gustan más de lucir tatuajes o adornos tribales, quizás los huesos de algún compañero caído o plumas de aves majestuosas. No es raro que se los vea con anillos o colgantes de piedras preciosas poco trabajadas o en estado bruto.

El dios y todos los espíritus del bosque sufren mucho cuando la misma esencia de la vida está en peligro. Deidades malignas como Hirak y Kalgoth realizan masivos sacrificios a manera de ofrendas o matanzas enteras cuando sus heraldos invaden a sus oponentes, por ello los roces fueron constantes a lo largo de las eras. Si bien Keergal tiene una forma pasiva de manejarse, no es cuidadoso a la hora de ejecutar su venganza, sino que despliega una poderosa furia que sobrepasa toda racionalidad.

Esferas y características: Es conocido como el padre de todos los seres vivos, pensantes o no.

Ropajes y adornos: Es realmente imposible reconocer a un acólito de Keergal, ya que, como señor de todas las razas, quienes lo siguen se limitan a vestirse de la manera tradicional de su pueblo. A menudo, la gente ignorante confunde a estos personajes como fieles a Shavaloon, ya que al convivir con diferentes criaturas, sus atuendos pueden ser desprolijos o rudimentarios. El símbolo que llevan los denominados "druidas" de Keergal consiste en un pequeño árbol con la cornamenta de un ciervo macho adulto.

Forma de vida: Aquellos que sigan al señor de las razas se verán obligados a recorres enormes distancias para reconocer nuevas formas de vida, y si es posible, conformar una alianza o vínculo simbiótico. Buscando un permanente equilibrio para que los seres pensantes y los animales convivan, se internan en bosques, junglas, costas o desiertos para comprender mejor a las creaciones de la deidad. Como objetivo principal, habrá que buscar el beneficio para todas las razas y si es necesario, enfrentar a los lacayos de Kalgoth en el intento.

Actitud: La gente que llegó a entablar contacto con este clero pudo notar lo introvertidos y misteriosos que son sus integrantes. Los druidas únicamente se abren y confían en los habitantes de la naturaleza, ya que los mismos son fieles y no conocen la traición. Un sacerdote de Keergal probablemente ayudará a un viajero que se encuentre en problemas, pero luego de ello se retirará y continuará con su vida de ermitaño.

Reglas especiales para druidas de Keergal:

1. El druida inicia un vínculo muy fuerte con una animal y gracias a ello podrá comunicarse mentalmente con él. Mientras el ente esté a 100m por nivel del clérigo éste podrá ver, escuchar y hablar a través de la criatura. Dicho lazo no es un conjuro, sino una habilidad especial y podrá realizarse 1 vez por día con alguna de las siguientes criaturas: araña, ardilla, búho, buitre, caballo, ciervo, cuervo, delfín, gato, gaviota, halcón, lobo, loro, mapache, mono, murciélago, nutria, perro, rata, sapo, serpiente, tortuga terrestre y/o zorro.
   El lazo con aquel ser vivo se mantiene hasta que el druida lo rompa, uno de los dos seres muera o pasadas las 24hs. Esta habilidad simplemente requiere un chequeo de (L) por parte del orador y estar viendo, olfateando o escuchando al animal en cuestión.
2. Este personaje es capaz de comunicarse con cualquier animal o planta con sólo proponérselo. Sólo otros druidas comprenderán la comunicación entre dichos seres.
3. Se comenzará con la pericia Fauna/Flora, Cabalgar en Situaciones Extrañas y Supervivencia.

4. Un seguidor de Keergal no puede caer bajo el efecto de ninguna enfermedad, aunque los venenos y toxinas se tratarán normalmente.
5. Pacto con Keergal: Todos los Animales en la Enciclopedia de criaturas poseen este pacto, consultar con el DJ para más detalles.
6. Se superará de manera automática cualquier chequeo de Fauna/Flora.
7. De estar en una jungla, pantano o bosque, el sacerdote potenciará en 1 nivel todos sus conjuros.
8. El personaje tendrá 20m de infravisión, de ya contar con ella, se acumulará en dicha distancia.
9. **Aura de vida:** El conjurador se rodea de un aura plateada que invocará flores y pequeñas plantas a su alrededor, en caso de tocar hasta 50L de agua estancada o envenenada por nivel o hasta 1kg de comida en mal estado por nivel la volverá a su estado puro o "ingerible" al instante, destruyendo cualquier tipo de corrupción u organismos nocivos para la salud. Esta habilidad no elimina enfermedades, virus, venenos o bacterias que estén dentro de un ser vivo. Puede utilizarse una vez al día.
10. **Piel de madera:** El druida, conforme va creciendo su poder va tornándose uno con la naturaleza, en sus articulaciones comienzan a verse trozos de madera y corteza. Por cada nivel impar de este obtendrá 1 punto de Ar natural.
11. **Anatomía animal:** Una vez al día y mediante una acción espontánea el personaje podrá adoptar la forma de un animal y adaptarla a su anatomía humanoide, dependiendo la criatura en cuestión el orador podrá realizar distintas destrezas. Cada 24hs se podrá escoger una del siguiente listado:

Animal	Efecto
Araña	Una capa de pelos diminutos aparece en las yemas de los de dedos del personaje, tanto en manos como pies. Durante 10 minutos por nivel el personaje podrá trepar en superficies verticales y cargar con el peso que normalmente podría llevar, en esta condición el personaje se moverá a mitad de movimiento. No se podrán realizar movimientos bruscos, por ende moverse rápido, utilizar conjuros que no sean psíquicos, realizar ataques, tropezones, etc. harán que el druida se suelte automáticamente.
Caballo	Las piernas del druida crecen enormemente y se llenan de músculos, una cola de caballo le crece en la cintura al igual que una enorme crin en nuca y espalda. Durante 10 minutos por nivel el personaje se moverá al doble de su velocidad y obtendrá +5 a los chequeos para correr.
Ciervo	Una desarrollada y poderosa cornamenta crece en la frente del personaje removiendo yelmos y capuchas que allí pueda haber, también se hará más grave su voz. Durante 1 minuto por nivel el druida bonificará en 5 todas sus habilidades de (L).
Cocodrilo	El personaje desarrolla manos y pies palmeados y desarrolla un tercer párpado. Durante 5 minutos por nivel el personaje podrá resistir la respiración únicamente bajo el agua, además bonificará en 10 sus chequeos para nadar.
Halcón	El personaje desarrolla pequeñas plumas entre sus axilas y una cola triangular en su cintura. Ante cualquier caída superior a 10 metros el druida podrá planear y así evitar automáticamente cualquier daño debido a la caída. Esta habilidad funciona siempre y cuando no se cargue más peso que el que la (F) permita. La habilidad dura 1 minuto por nivel.
Lince	Las orejas del druida se extienden sobremanera y sus ojos se transforman en los de un felino. Se obtendrán 50m de infravisión, en caso de tener esta habilidad se incrementará esta en dicha distancia. Los oídos se habrán agudizado tanto que se tendrá +8 a Detectar ruidos y circunstancias relacionadas a este sentido. La transformación dura 5 minutos por nivel.
Lobo	El rostro del personaje se extiende y forma un gran hocico, en la cintura crecerá una cola canina. El personaje obtiene +8 a Rastreo, Detectar trampas y Sospecha. También se puede aplicar el modificador a otras situaciones relacionadas al olfato. Semejante estado dura 5 minutos por nivel.
Oso	Los brazos del personaje crecen enormemente y dos terribles zarpas peludas toman lugar en sus manos. A la hora de levantar peso o empujar el druida podrá cargar o mover una masa equivalente a 150kg por nivel. En caso de tener Estilo de Lucha sin Armas se hará +2 al daño. La transformación dura 5 minutos por nivel.
Puma	El personaje desarrolla una gran cola felina y sus rodillas se invierten como las de un gran puma, de esta manera el druida podrá saltar hasta 5m por nivel de manera horizontal y en 1m por nivel verticalmente. La habilidad dura 5 minutos por nivel.
Serpiente	La lengua del personaje se torna bífida, la piel se envuelve con escamas elegantes y las pupilas se vuelven las de un reptil. Con dicha transformación el druida obtiene +6 a sus

	chequeos de (A) relacionados al sigilo, la trepa y la contorción. El sentido del tacto del personaje también crece, por ende sentirá en las vibraciones de la tierra si alguien se aproxima, se queda quieto o mueve en un área de 50m aunque no pueda ver u oír. La transformación. Dicho estado dura 5 minutos por nivel.

Alineación: Únicamente neutral.

Lamhy

Como fiel seguidor de las buenas costumbres, Lamhy es un icono de la camaradería y franqueza. Símbolo de la nobleza de la raza, los enanos aman con fervor las enseñanzas de tan ejemplar guía, palabras como valor, coraje y entereza deben ser comprendidas para pertenecer a su clero. Aquellos sujetos frívolos, hipócritas y mentirosos representan una deshonra para el pueblo.

Nadie recuerda bien los orígenes de la deidad, y si bien es uno de los reconocidos hijos de Gromril, muchos personajes versados en la religión opinan que éste bien podría ser más bien un dios hermano de éste. De todas formas, todos los sacerdotes de dicha iglesia obtienen un lugar respetado dentro de la comunidad, incluso son los encargados de distintos papeles de importancia para el desarrollo de su cultura: profesores de escuela, puestos militares, consejeros y hasta gobernadores en poblados más pequeños.

Las invasiones de pieles verdes asestaron un golpe terrible al clero de Lamhy, incluso en muchos lugares fue olvidado por completo. Los saqueos a los reinos enanos, las matanzas y violaciones a su gente despertaron en ésta sentimientos funestos de ira y rencor, y como dicho carácter se fue forjando así durante varias generaciones, las buenas costumbres y formas de los enanos se olvidaron. Sin embargo, en la época actual, tras la reclusión del pueblo enanil en sus montañas, cuando éstos se volvieron más esquivos y desconfiados, el clero de Lamhy volvió a pisar fuerte al notarse un fuerte movimiento nacionalista dentro de su gente. Insistiendo en no querer saber nada de los otros pueblos los enanos sólo se interesan en tratar con ellos mismos y por ello es que únicamente veneran sus hábitos.

Los sacerdotes de Lamhy acostumbran a portar armas consigo, y a pesar de que las utilizan para defender a los demás, no temen enseñarlas con orgullo. Armas golpeantes y escudos son una buena elección para estos a causa de que son características de su pueblo, las túnicas de colores rojos, marrones y también tonos claros son frecuentes. Es común que un clérigo de tan prolija divinidad luzca sus barbas y cabellos cuidados, no de maneras ostentosas, sino más bien recortados, limpios y con escasos adornos. Hay infinidad de luchadores y campeones enanos que rinden culto a Lamhy, incluso humanos y semielfos que sienten afinidad a tan nobles principios.

Llenos de aliados por todo Kalaguand, los tan valientes acólitos suelen batallar del lado de Tarnus y Lu Mei cuando la urgencia llama a esta gente.

Esferas y características: Señor enano del verdadero corazón, el honor y la guerra limpia.

Ropajes y adornos: Un servidor enano de las fuerzas del bien viste colores claros y rojos, como los son el crema y el bordeaux. Siempre utilizan capas que dejan al descubierto su rostro, aunque emplean altos sombreros ceremoniales. La distinción de dicho clero es la silueta de una montaña con un corazón dentro.

Forma de vida: El clérigo se encarga de instruir a los enanos en las buenas costumbres de su pueblo, como lo son la responsabilidad, el combate limpio y el honor característico de su raza. En escuelas e instituciones no es raro encontrarse con uno de estos individuos, incluso en algunas guarderías.

Actitud: Un acólito del benigno dios enano suele poseer un buen sentido del humor y un cálido corazón. Acostumbran a contar chistes e historias que infundan la buena fe y esperanza dentro de sus fieles, sobre todos los niños, que representan a la mayoría de sus corderos. El respeto y la educación se haya impreso en el corazón de esta iglesia.

Reglas especiales para clérigos de Lamhy:

1. El clérigo goza del favor de la gente y es querido por su comunidad, se obtendrá +2 a Hablar a masas.
2. Si el sacerdote combate con armas enanas obtendrá +1 a su Ataque y Daño.
3. Una vez al día el sacerdote o un aliado suyo que pueda verlo u oírlo podrá repetir un chequeo de Valentía.
4. El corazón del enano se hallará protegido contra la desgracia, y si sufre un golpe crítico capaz de destrozar sus órganos éste se verá anulado automáticamente una vez al día.
5. **Ímpetu:** Una vez al día y durante todo un turno el enano puede bonificar en 4 su tirada de ataque.
6. Dicho sacerdote potencia en 1 su tirada de Dispersar magia contra los sortilegios provenientes de deidades malvadas.

Alineación: Semejantes sacerdotes solamente pueden ser Buenos.

Lammock:

Todos odian a Lammock, incluyendo los integrantes del panteón. La vileza y corrupción en su mayor expresión es la que caracteriza a la tortuosa entidad. Se cree que tuvo lugar cuando las razas pensantes, sobre todo humanos y enanos comenzaron a tener noción sobre el dinero y las riquezas materiales. La serpiente es quien pervierte a los débiles de voluntad, los confunde y extorsiona, por eso estos terminan robando, mintiendo, ultrajando y

matando. Si bien muchos eruditos concuerdan sobre que para todo bien debe existir un mal, pocos comprenden cómo semejante escoria es un poderoso dios repleto de seguidores en todo Kalaguand.
Lammock es la culebra, el escorpión que siempre acecha y aprovecha la mejor oportunidad para asestar su aguijón ponzoñoso. Es venerado por las minorías llenas de mentes retorcidas, aquellos que desean un mal a los demás o simplemente desean el bien propio: cofradías de ladrones, coleccionistas compulsivos y asesinos sin escrúpulos adoran a la despreciable divinidad. Es un generador de discordias, disputas que terminan en infidelidades o asesinatos, y al ser un echo cotidiano dentro de toda cultura, la deidad aseguró hace mucho tiempo su lugar dentro del panteón.
El lugar que ocupa un clérigo de Lammock en la sociedad es el de un político, consejero u orador, alguien que pueda aprovechar al máximo su intelecto y elevado carisma. Estos sujetos ingresan sigilosamente en una jerarquía y mantienen un perfil bajo hasta que su recorrido le permita mostrarse con más seguridad, y por supuesto, ocultando siempre su verdadera identidad. Realizan sus plegarias en templos secretos e instruyen a sus pupilos en sectores escondidos de los barrios bajos.
Un sacerdote de Lammock no busca jamás un combate directo, no es fuerte en la lucha, sino que su poder radica en la palabra y la política, por ello es detestado en muchos de los cleros más valientes, tales como Tarnus o Kalgoth. En todas las tierras de elfos y enanos la divinidad y sus esbirros son desterrados, a veces incluso ejecutados, sin embargo, en unos cuantos países humanos existen algunos de estos templos, también en territorios pieles verde y lugares alejados de la civilización. Se cree que es imposible erradicar a tan persistente parásito, ya que sus principales representantes afirman que la envidia y la falacia son parte de la esencia misma de los seres con uso de razón.
Esferas y características: Amo indiscutible de toda trampa, discordia, hurto y traición que Kalaguand haya conocido.
Ropajes y adornos: Ningún acólito de esta vil y engañosa divinidad gusta pasar por el centro de atención. Los juegos del señor del truco y los engaños son realmente impredecibles, ya que un servidor de éste puede hacerse pasar por un poderoso noble de lujosas ropas capaz de asesinar a un príncipe recién nacido, como también, simular ser un miserable mendigo andrajoso capaz de robar el dinero de las limosnas. Yendo de lo más carismático hasta lo más repulsivo, los sacerdotes de Lammock ocultan sus armas si les es posible. Una serpiente enrollada sobre un puñal es uno de sus tantos símbolos.
Forma de vida: El señor de las mentiras es quizás el más peligroso de todos los enemigos del bien, ya que la facilidad con la que engaña a las masas no tiene antecedente alguno. Sus secuaces son capaces de llegar a los puestos políticos más importantes deshaciéndose de todo rival que pueda perjudicarles. Al mismo tiempo, los mejores bribones y ladrones han ensuciado indefinidas veces el nombre de prestigiosos héroes, hundiéndolos en la ruina. Constantemente diseñan los mejores disfraces y practican las más embaucadoras charlatanerías.
Actitud: Un seguidor de Lammock prestará buen ojo a todo desperfecto o falla que detecte en cualquier situación. En sus discursos suelen ser sutiles pero hirientes, así como mentirosos y curiosos. Antes de emprender el hundimiento de alguien, analizan todas las situaciones para fortalecer sus argumentos, cómo aliarse con enemigos de la víctima, estudiar su pasado o incluso extorsionar al mismo. Muchas veces, estos sacerdotes son considerados como cobardes al evitar el combate directo.
Reglas especiales para clérigos de Lammock:

1. Si el vil sacerdote dice una mentira, ésta no podrá ser descubierta mediante ningún conjuro o habilidad, con la excepción de encontrarse frente a un seguidor de Tarnus o del mismo Lammock. Tampoco se detectarán las ilusiones visuales o demás habilidades, ni siquiera con Detectar Magia.
2. La alineación del personaje no podrá ser revelada mediante ningún encantamiento o habilidad, en caso de que alguien intente obtener dicha información del sacerdote, el engaño revelará al espía la alineación que más le "convenga" al sacerdote para eludir dicha situación. .
3. El sacerdote de Lammock tendrá, desde nivel 1, el conjuro de bardo Engaño mental.
4. Capaz de percibir las ondas positivas y negativas en donde esté, el personaje entrecierra sus ojos y obtiene una leve impresión acerca del espíritu de su objetivo. Realizando una tirada de (L) el orador adivina la alineación del blanco. También se puede efectuar en áreas u objetos materiales.
5. Se comenzará con la pericia Apuestas y juegos, Diplomacias y costumbres, Leyendas y mitos, Robar, Desactivar mecanismos, Estafar y Falsificar.
6. El personaje comenzará con +2 en Intimidar, Hablar a masas, Adular y Negociar/Rogar.
7. **Confusión:** Esta habilidad consume todo el turno y sólo puede utilizarse en combate, requiere hacer una diferencia de (L) contra sus rivales (que únicamente pueden pertenecer a una Raza Pensante, consultar con el DJ). El clérigo confunde y engaña a sus oponentes, estos no podrán atacar al clérigo a causa de sus trucos, aunque sí podrán optar por agredir a otro objetivo si les es posible. Aquellos seres inmunes a la psicología ignoran este truco.

Alineación: No tiene un ápice de bondad… por lo que solamente pueden ser malvados.

Lu Mei:

Lu Mei despertó cuando la decadencia comenzó a recorrer los mundos humanos. El hambre, la desesperanza y la peste fueron traídas con la guerra, amenazas arrastradas por las deidades del mal. Cuando los primeros oradores de Lu Mei emprendieron su campaña, muchos les dieron la espalda, y sólo cuando pocos valientes demostraron su verdadera fe, la gente comenzó a orar a la divinidad.
Los sacerdotes de Lu Mei manejan las esferas de la sanación, la curación y la restauración. Se sienten cómodos vistiendo colores claros y tranquilos, y si bien en su mayoría son mujeres de espíritus maternales, también hay muchos hombres de corazón tranquilo que le siguen. Esta gente rechaza las armas, y aunque preferirían jamás utilizarlas, su divinidad le concede los poderes necesarios para enfrentar la lucha contra las fuerzas oscuras.
Limpios, calmados y transparentes, aquellos que sirven al dios del renacer son muy queridos por todas las poblaciones: aplacan el dolor de la gente, alivian los corazones dolidos y son muy valientes, por lo que en más de una ocasión fueron los protectores de distintas comunidades. En la vida cotidiana ayudan a las mujeres a calmar el dolor de un parto, sanan a los animales enfermos para que no sean sacrificados en vano y erradican diferentes tipos de plagas. Cuando los tiempos se nublan a gran escala, cuidan de los soldados malheridos y los preparan de nuevo para el combate, resucitan a los héroes caídos y bendicen el camino de los que ya no pueden ser salvados. De todas formas, el estilo de vida de estas personas es muy duro, ya que se trata de una existencia llena de sacrificios hacía los demás, conviven todo el tiempo con gente dolida y muchas veces ellos mismos caen víctimas de los males que siempre combatieron.
Si bien se vincula a los máximos seguidores de la luz a los heraldos de Tarnus, estos clérigos también luchan contra las alimañas de la oscuridad. Hirak, principal enemigo del amo de la sanación es un oponente peligroso y traedor de catástrofes. Si bien dicha deidad es de perfil bajo, cada varios siglos asola poblaciones importantes con plagas difíciles de detener, y como la mayoría de los sacerdotes locales caen, dichas enfermedades terminan siendo realmente difíciles de superar.
Lo que es certero, es que desde la reciente llegada de Lu Mei al continente, la gente ha comenzado a tener fe y rendir culto a éste cuando la peste acecha la esencia misma de la vida. Quizás los rumores sobre una futura ilusión sean verdaderos después de todo.
Esferas y características: El sanador, el dador de sueños, cazador de males y pesadillas.
Ropajes y adornos: De aspecto cómodo y relajado, los oradores del amo de la restauración son seres que cuidan su salud e intentan mantenerse higiénicos. Utilizan perfumes y aromas dulces para adoptar una imagen terapéutica, cargan consigo colores cándidos como el naranja, rosa, el dorado y a veces también el rojo o el blanco. No acarrean consigo pesadas corazas, sino que llevan capas o mantos confortables. Su emblema más característico consta en un círculo con una pluma dentro.
Forma de vida: Los enviados de Lu Mei enseñan a las personas a liberarse de las preocupaciones que perturban su mente. Esta deidad siempre alienta a que sus servidores entren en un estado de paz y relajación capaz de formar un escudo mental para contrarrestar las diferentes adversidades. En pueblos acechados por pestes y hambrunas, o en guerras a gran escala, esta divinidad es convocada a causa de sus grandes dotes como sanador.
Actitud: Tales sacerdotes permanecen en una paz inquebrantable, siempre se los puede descubrir descansados, sanos y activos a la hora de actuar. Son incapaces de cruzar sus brazos cuando las criaturas del mal infectan y cometen sus herejías en lo que la gracia de la vida representa. Acostumbran a lidiar con la gente pobre y hambrienta, éstos los cuidan y ayudan cuando les es posible, y si bien es común verlos apacibles y tranquilos, muestran un heroico valor al plantarse frente a sus rivales.
Reglas especiales para clérigos de Lu Mei:
1. Semejante sacerdote comienza el juego con las ventajas Sanar más PM/PF y Curarse más rápido según nivel.
2. El clérigo puede lanzar el conjuro Sanar 1 como si fuera espontáneo.
3. Los conjuros de curación/restauración lanzados por el clérigo y sus aliados estarán potenciados en 1 nivel.
4. A nivel 3 el clérigo obtendrá el conjuro Sueño, a su vez, se volverá inmune a éste.
5. Literalmente siempre que se lo proponga, el orador podrá descansar las horas que necesite para recuperarse, ninguna interrupción como pesadillas, malos presagios, incomodidad ni demás podrá estorbarlo.

Alineación: Los sacerdotes de Lu Mei son buenos en su mayoría, aunque pueden ser neutrales también.

Sargaster:
De todas las divinidades que actualmente residen el panteón de las Tierras Inmortales, Sargaster es la más misteriosa de todas ellas. Se trata de una figura enigmática cuyos orígenes son inciertos, pero de seguro es de las más antiguas.
A Sargaster se lo conoce como el "narrador", aquel que cuenta las crónicas de Kalaguand tal cual sucedieron, suceden y sucederán. Él contempla la secuencia de los acontecimientos en el plano mortal desde que éste fue creado, y por ello es que su máximo poder reside en la esfera del conocimiento. Viejas leyendas cuentan que aquél que visite los primeros templos de la deidad (los que todavía quedan en pie, ya que en muchas civilizaciones esta gente fue perseguida por religiones que impedían otros cultos) tendrá en su poder la más grande colección de libros y volúmenes creados por las razas pensantes.

Los monasterios de Sargaster son pequeños y no muy ostentosos, se los puede hallar en los rincones más solitarios del mapa, como picos de montañas, costas alejadas o bosques muy poblados. Northland y Ulsha son las únicas naciones de la actualidad que cuentan con templos dedicados a los fieles del tiempo. Al mantenerse alejado de las zonas populares, mucha gente desconoce que dicha institución, incluso otros cleros compararon la adoración a Sargaster con una secta secreta. De todas formas poco le importa a este organismo que le pongan nombres o calificativos, ya que es sin duda el máximo exponente de la neutralidad, y si hay algo que busca es no meterse en el camino de nadie.

Los acólitos del tiempo son personas intelectuales, desinteresados en el combate y comúnmente adoptan el perfil bajo. A ninguno de ellos les gusta notarse, y por ende a muchos les pasarán por desapercibido. Lo mismo sucede con sus atuendos, ya que si no tienen túnicas grises consigo son de color arena, sin dibujos ni símbolos, mientras más ignorados sean mejor. El dinero le interesa poco a esta iglesia, sólo recolectan lo justo para mantener sus estructuras, el resto sólo lo utilizan para alimentos u otros gastos necesarios.

Un sacerdote de Sargaster es un excelente consejero, alguien con elevada sabiduría y conocimientos amplios. Reyes con sentido común recurren a menudo a sus palabras, al igual que muchos pensadores. Sino están asesorando a nadie, pasan su vida siendo "observadores": ven al mundo en tercera persona, cómo la gente envejece, los imperios caen y se vuelven a alzar y cuentan el pasar de los soles a través de los días. Escriben los acontecimientos más importantes de las eras que les tocan vivir y almacenan toda la información para las generaciones futuras, así como ellos hicieron con lo que dejaron sus ancestros.

Guardianes del tiempo, se consideran enemigos de aquellos cerebros tiranos cuyos dominios se basan en aplacar a la gente y mantenerla en la ignorancia. Muy común dentro de las religiones malvadas, dónde sólo unos pocos reciben educación, los sacerdotes de Sargaster rara vez son aceptados, y ellos a su vez, comúnmente esquivan tales parajes.

Esferas y características: Poderoso amo de la neutralidad, encargado de vigilar el pasado, presente y futuro.

Ropajes y adornos: Como sumo señor de la neutralidad, el dios del tiempo adorna a sus discípulos con largas y envolventes túnicas grises y blancas. Estos colores, de semejante naturaleza, resaltan el semblante de estos sacerdotes, reflejando una mirada imparcial y vacía. Las armas de asta son comunes entre estas personas. Como símbolo, los seguidores de Sargaster utilizan pequeñitos relojes de arena colgando de sus muñecas.

Forma de vida: Los clérigos de esta entidad deben encargarse de que el tiempo mantenga una estabilidad permanente, para ello, es necesario que estudien increíbles cantidades de libros de historia, asegurarse de que las leyendas más populares sean ciertas y atacar a todo aquel que juegue con poderes capaces de cambiar la evolución de los individuos. Es una vida de estudio e intelecto, pero como asegura el dicho: saber es poder.

Actitud: Predican la filosofía de la paciencia a sus fieles, y ayudan a todos los miembros de su feligresía a adaptarse a los cambios de sus cuerpos, estilos de vida y necesidades a medida que avanzan por la vida. También adoptan un gran interés por las ciencias, las diversas culturas y todo aquello que pueda incrementar su intelecto, de hecho, únicamente los países más civilizados cuentan con la presencia de dicha iglesia. Semejante pasión por el conocimiento a menudo convierte a estudiosos en seres esquivos apartados de las demás personas.

Reglas especiales para clérigos de Sargaster:

1. El clérigo de Sargaster es capaz de vivir el triple que el resto de su raza en lo que años se refiere.
2. El personaje recibe 4 puntos de bonificación en su Iniciativa.
3. Si el jugador lo desea puede hacer un chequeo en el D20 para investigar el pasado de otro personaje con el que hable, para ello habrá que obtener en la tirada un número igual o inferior al nivel del "investigado" (para evitar problemas sería aconsejable que el DJ ejecutase dicho control). Lo que se sabrá con el resultado son datos básicos: como categoría, acciones de renombre, alineación, nivel "aproximado" o datos históricos muy específicos.
4. Se comenzará con la pericia Historia Antigua, Rumores, Leyendas y mitos, Diplomacias y costumbres.
5. El clérigo obtiene PF no sólo por sus puntos de (P), sino también por sus puntos de (I) a partir de 13 (inclusive).
6. El sacerdote bonifica en 1 nivel todos sus hechizos Psíquicos.
7. **Conocimiento:** Esta categoría es distinta a todas las demás del juego, ya que antes de comenzar cada aventura el DJ debe darle una breve información o resumen de lo que será la sesión. Esto se hace para representar la sabiduría del clérigo y sus dones para ver el futuro. Los datos deben ser sutiles y no deben permitir al jugador saber demasiado y correr riesgo de poner en juego la diversión o continuidad de la partida. Por ejemplo: "Tú y tu grupo se adentrarán en un templo de Lammock que estará infestado de criaturas malignas que han asesinado a todos los clérigos del lugar, presientes que la clave del asunto radica en la sala de sacrificios. Será necesario asegurar tu amistad con tu compañero Barug, el ladrón, ya que su ayuda será vital para dicho incursión". Otro caso: "Sabes que en cualquier momento la embarcación será atacada por piratas, probablemente el abordaje sea mañana al mediodía. El capitán de la embarcación enemiga sabe mucho sobre Nillia, tu compañera élfica, probablemente haya conocido a sus padres, y además presientes que en tras el abordaje de los bucaneros podrías encontrar un valioso aliado ciego para llegar a las costas del norte".

La información que el Director otorgue debe ser clara y el jugador tendrá que mantener su neutralidad y esencia, por ende no se lo puede comentar a ninguno de sus compañeros, ni siquiera puede interferir o actuar de manera activa aunque signifique arriesgar la vida de alguien. Es difícil jugar este tipo de personajes ya que su poder radica en la inteligencia, la sabiduría, la prudencia y la espera, mantenerse guardado todo ese conocimiento puede ser peligroso y el DJ debe ser cauto en cuánta información le revela. No exagerar con detalles, no dar información de reglas o atributos e impedir que las acciones del clérigo interrumpan la sesión, al fin y al cabo dejar que la historia siga su curso es parte de la religión de Sargaster.

Alineación: Únicamente neutral.

Shavaloon:

El mundo se formó con un indescriptible estallido de energía, y el caos en aquel entonces era continuo. Los universos no tenían forma, y el cosmos estaba fuera de control, las estrellas y soles se formaban y estallaban simultáneamente. Luego de milenios, cuando los mundos comenzaron a tomar forma, pocos de éstos se vieron aptos para crear vida, por ello, los dioses sólo pusieron sus ojos en algunos selectos.

Se dice que la ira del mundo en tales tiempos fue terrible: volcanes haciendo erupción día y noche, los cielos estaban negros a causa del humo y las cenizas de éstos, y al fusionarse con las descargas eléctricas provenientes de las nubes creaban estallidos con impactos tan poderosos que derribaban los picos montañosos. Los océanos rugían y provocaban olas titánicas, en el centro del mismo tenían lugar tifones capaces de devorarlo todo y los maremotos arrasaban con las costas. La tierra se abría en dos e islas enteras caían hacía el fondo del mar.

El despertar de los espíritus elementales había sido tan atroz que sólo Shavaloon, de carácter paciente y sabio pudo calmarlos. Todas estas entidades hallaron refugio en la personalidad maternal de la diosa, y por ello, al poder hallar paz en su seno, la adoptaron como su ama y decidieron servirle.

Con el correr de los siglos la divinidad se transformó en la señora de los elementos y los mortales la adoptaron como su guía para la vida. Los elfos cuidaron de la tierra y el mar para que éstos den por siempre alimento a sus familias, los vientos cantaban alegres cuando estos les recitaban sus poemas y el fuego purificaba el corazón. Lo mismo sucedía con los humanos primitivos, cuyos shamanes eran los que los representaban.

Los que siguen las enseñanzas de Shavaloon son personas destinadas a una vida de meditación y mucha soledad. Hay muchos clérigos que le sirven, pero todos están dispersos por el globo, y su forma de vida no les permite estancarse demasiado tiempo en un único lugar. Vagabundos y nómadas, cargan consigo ropajes primitivos o muy simples, están totalmente desinteresadas de los bienes materiales y se llevan por delante a quienes los critiquen.

Los reservados acólitos sienten una armonía pareja hacia las diversas fuerzas elementales, aunque a veces adoptan una personalidad similar a las características de su elemento favorito, por lo que un adorador de la tierra puede ser un sujeto duro y frío, un adorador del viento un total soñador amante de la libertad, uno del agua alguien transparente y puro, mientras que uno del fuego alguien explosivo y apasionado.

En la actualidad los templos dedicados a la diosa elemental se hayan esparcidos a lo largo de todas las Tierras Inmortales. Al igual que otras religiones neutrales, pueden ser hallados en lugares inhóspitos como ciénagas, cavernas montañosas o incluso en pequeñas islas. Desde ahí sus sacerdotes cuidan del planeta para que los espíritus elementales hallen la paz y todo se mantenga en permanente equilibrio. Hay muchos hechiceros que también homenajean esta religión por reconocer obtener sus energías de las esferas dominadas por Shavaloon. De todas formas, a esta poco le importan los asuntos de la magia, incluso cuando en repetidas veces los colegios de hechicería tuvieron roces con su religión causadas por diferentes puntos de vista.

Esferas y características: La dadora de magia, aquella que lo es todo, única madre tierra.

Ropajes y adornos: Los sacerdotes de la naturaleza elemental hacen honor a su diosa vistiendo rústicos ropajes de simple confección, como ligeras togas, capas de pieles, pequeños plumajes o piedrecillas de colores. Viviendo en armonía con los cuatro elementos, imprimen en sus cuerpos diferentes tribales representando a su elemento favorito. Muchos son reacios al metal, no obstante, algunos hechiceros, que también le rinden homenaje, se visten a su manera, demostrando un aspecto culto y civilizado. El emblema de Shavaloon es un círculo separado en cuatro cuartos: uno rojo, uno azul, el otro amarillo y un último verde.

Forma de vida: Por lo general, estos clérigos suelen asentarse lejos de la civilización una vez que han encontrado una armonía perfecta con los elementos. Granjeros y pescadores agradecen la presencia de las fuerzas elementales cuando obtienen un buen producto de sus materias primas, incluso suelen instruirse con estos oradores para mejorar su producción de una manera reciclable. Cuando los paraísos naturales se ven amenazados, y los seres inteligentes comienzan a expandirse, los enviados de Shavaloon se encargan de frenarlos. Incendios forestales causados por las razas mal habidas o la inconsciente explotación de la tierra son motivos suficientes para llamar la atención de dicha divinidad.

Actitud: El carácter de un seguidor de Shavaloon acostumbra a regirse por cada elemento: puede ser duro e inamovible como la tierra, vivo y agresivo como el fuego, frío y sabio como el agua o puro y suave como el viento. Aunque todo fiel de los elementos es pasivo, no dudará en destruir a aquél que le amenace, los individuos

más poderosos son capaces de alterar el clima si es necesario. De todas formas, hay un rasgo que los feligreses de la diosa elemental mantienen, y es que se muestran alejados de toda zona urbana y civilizada.

Reglas especiales para clérigos de Shavaloon:

1. Se superará automáticamente cualquier chequeo de Clima/Terrenos y Orientación.
2. El sacerdote comenzará con la ventaja Resistencia a la Magia, no obstante no podrá volver a escoger la misma.
3. Todo daño sufrido por magia elemental se reducirá en 2 PG por nivel del clérigo.
4. El personaje obtendrá gratuita la pericia Supervivencia.
5. Al combatir contra un ente extraplanar de origen elemental (o sea, proveniente de alguno de los cuatro planos elementales tales como tierra, fuego, etc.) el clérigo bonifica en 2 sus tiradas de daño y ataque.
6. **Destruir elemental:** Una vez al día y como acción espontánea el clérigo puede disipar automáticamente un conjuro que haya detectado.
7. **Transferencia de energía:** El clérigo puede transferir hasta 10 PM/PF por nivel de su propia energía hacia a otro conjurador. Esta es una acción completamente espontánea, que requiere únicamente ver al objetivo.
8. Cada vez que el clérigo disipe un hechizo elemental bonificará en 2 su tirada de Dispersar magia.
9. **Relación con los elementos:** los clérigos de Shavaloon pueden comunicarse con los espíritus elementales, comprenden su idioma y saben lo que estos sienten. Con un chequeo de (L) el sacerdote entabla un diálogo con la criatura en cuestión cuya información dependerá del elemento con el que se interactúa. Dicha comunicación únicamente será comprendida por oradores de la misma fe. He aquí algo de información acerca de lo que se puede obtener de dicho diálogo:
    a. **Agua:** Brindará respuestas lógicas, analíticas y racionales. Los espíritus del agua radican en el hielo, la lluvia, vapor, mares, ríos, copos de nieve, escarcha, llovizna y otras representaciones de dicho elemento. A veces son hirientes y crueles con sus mensajes, sin importarle la absoluta sinceridad y pragmatismo, son también muy severos en cuanto a quienes ven con desconfianza o recelo.
    b. **Fuego:** El fuego puede verse en volcanes, rayos del sol, en llamas, hogueras, antorchas, magma y humo. El elemento se mostrará caprichoso, alegre y quizás juegue con el clérigo o le guste sentirse superior. No hacer enfurecer a dicha sustancia, porque su cólera, si bien es rápida y fugaz, es destructiva y vengativa. En su máxima ira el fuego tiene completo derecho a rehusar responder a las preguntas y dudas del sacerdote.
    c. **Tierra:** La tierra se mostrará en el polvo, rocas, arena, metales, piedras, joyas y lodo. Su información será breve, no habrá muchas respuestas, incluso los maltratos o las presiones darán a conocer un espíritu paciente y tolerante.
    d. **Viento:** Truenos, relámpagos, nubes, aire, corrientes y gases son todos espíritus pertenecientes a este elemento. El viento no soporta la presión ni las amenazas, por ende habrá que ser paciente y tolerante con su cambiante humor para que no se desvanezca y prive al orador de respuestas. Es común que el viento se comunique con cantos y poemas.

Alineación: Únicamente neutral.

Tarnus:

Hermano gemelo de Kalgoth, y líder indiscutible de las deidades benignas, Tarnus fue creado por las plegarias, temores y corazones valientes que en los comienzos de las eras oscuras rezaron por un mundo de justicia y paz para todos los seres vivientes. Traedor de esperanza hacia los más débiles, se impuso con firmeza dentro del panteón y comenzó a desplegar sus santas tropas a lo largo de las Tierras Inmortales.

Invocados en tiempos de guerra, requeridos por los campeones más poderosos, los seguidores del amo del bien y la virtud se alzan como el último bastión de defensa para los reinos humanos. Los sacerdotes de Tarnus utilizan togas azules, se sienten cómodos con dicho color, y junto al blanco, recuerdan a las llamas frías de la pureza. Duros y firmes, son excelentes consejeros, no piensan en el bien individual, sino en el común. Con sus armaduras pesadas y sus emblemas de astros llameantes y masas pesadas, están impávidos ante el temor.

Tarnus guía a aquellos que están dispuestos a sufrir, a aquellos que sin recibir ninguna recompensa material luchan arriesgando sus propias vidas. Paladines, sacerdotes y valkirias se arrojan a un destino de pesares y sacrificios cuando hacen el juramento máximo, saben que quizás nunca vuelvan a ver a sus seres queridos, pero lo cierto es, que para la mayoría de los que fueron elegidos… una vez escuchada la llamada, ya no existe un paso atrás.

Gente sana y limpia conforman el rostro de estas personas, dan fe y esperanza a quienes les invocan. Ahuyentan los miedos de los desesperados, y con presencia, recogen las manos de quienes se las extienden. Al ayudar desinteresadamente a los demás, y siendo blancos de corazón, reciben ayuda por donde quiera que vayan, sus aliados son muchos y cuentan con su apoyo tanto en la vida diaria como en la guerra.

Las feligresías de Tarnus se hallan dispersas por todo el continente, los débiles siempre necesitan ser protegidos, y para ello es que viajan los paladines. La gente necesita ser guiada, educada y atendida, y para ello están los

sacerdotes. Para aquellos que defendieron el bien durante toda su vida y cayeron defendiendo su causa, existen las valkirias, que se aseguran de enviar las almas caídas junto al glorioso señor.
Se dice que en los dominios de tan justo patrón, los ángeles sobrevuelan los cielos y aparecen de las nubes más lejanas. El sol siempre resplandece, y los vientos resuenan dulces en el olfato y oído de los bienaventurados. Traedor del amor y la alegría, la gente siempre le reza, esperando que su fe jamás se extinga.
Esferas y características: Señor de la entereza, el valor y la protección para los más justos.
Ropajes y adornos: Al igual que los paladines y demás guerreros del bien, los sacerdotes de la justicia tienden al carisma y el orden. Sus vestimentas casi siempre se encuentran en buen estado, y toman muy en cuenta la prolijidad, aún en su trabajo. A su vez, tienden a ser apuestos y educados, su voz es clara y su mirada sincera. Durante siglos, el emblema característico de Tarnus ha sido el de una balanza con un sol plateado detrás.
Forma de vida: A diferencia de los paladines, los sacerdotes de Tarnus no se consideran así mismo como campeones del bien y la justicia, sino que más bien buscan la igualdad para que todos puedan vivir sin diferencia (económica, social, etc. Tienden rechazar los lujos, pero no los ven como algo malo o a erradicar, sino que intentan una mejor distribución de las riquezas. Muchos de estos clérigos se encargan de dar importante clases cívicas a la población, y en incontables ocasiones la gente acude a estos cuando un problema les acecha.
Actitud: Por lo general, consisten en personajes atentos y "despiertos", analizan una situación con cuidado y tienden a resolverla lo mejor posible. Todo clérigo de Tarnus se mostrará cordial y civilizado a primera instancia, no obstante, es sabido que su paciencia conoce límites. Los sacerdotes de la justicia son sumamente vengativos, y siempre y cuando no lastimen a los demás, nadie podrá interrumpir su cometido, son "ley" en montones de estados.
Prejuicio: Los clérigos de Tarnus jamás sienten tanto placer como cuando tienen entre sus manos a un esbirro de Lammock, encargado de divulgar las más infames mentiras. Las peores maldades son producidas por el señor de las trampas y las traiciones, ¡y si hay algo que Tarnus no puede tolerar son injusticias tan descaradas!
Reglas especiales para clérigos de Tarnus:

1. El sacerdote de Tarnus bonificará en 1 su Ataque y modificador al daño de llegar a enfrentarse contra un ser de alineación malvada.
2. El sacerdote posee 1 punto de Ar natural.
3. A la hora de escudriñar el mal, un acólito de Tarnus es el único capaz de descubrir las mentiras y engaños de Lammock y sus secuaces, todas sus técnicas de ocultación serán en vano contra el amo de la verdad.
4. **Honor:** Defensor de la lucha justa es una de las características del gran dios. Si el clérigo está en combate y se halla en inferioridad numérica bonificará en 1 su tirada de Ataque y Ar. Habrá que tener en cuenta si el sacerdote está acompañado por sus aliados, ya que si estos igualan o superan a sus enemigos el personaje ya no tendrá dicho ajuste.
5. **Vínculo de protección:** Una vez al día por nivel y como acción espontánea el clérigo puede sacrificarse y sufrir todo el daño que halla sufrido otro personaje que él esté viendo. Esta habilidad debe emplearse **ANTES** de saber la cantidad de puntos de golpes que se van a recibir, por ello debe utilizarse con gran precaución.
6. Por último, el personaje potenciará en un nivel todos sus conjuros de Defensa.

Alineación: Los sacerdotes son mayoritariamente buenos, sin embargo, hay algunos de carácter más frío e inquisidor que recurrirán a cualquier medio existente para eliminar el mal, por lo que también pueden ser neutrales.

Reglas especiales de todos los sacerdotes (estas reglas se acumulan a las otorgadas por cada deidad):

- Un sacerdote tendrá +2 en (P) y +1 en (L).
- El clérigo comienza con las pericias Religión, Historia antigua y un Idioma.
- Su autoridad y determinación son una de sus mejores armas, carecen de la habilidad Intimidar, ya que a cambio, pueden causar miedo (lo hacen de la misma forma que si se quisiesen intimidar).
- Los clérigos pueden elevar su voz de una manera impresionante, haciendo que incluso las personas más lejanas la escuchen. No obstante, esto no será un grito, sino que será una clara resonancia en los oídos de los oyentes. Para que la gente oiga lo que el personaje tenga que decir, este tendrá que tirar Hablar a Masas. Hasta 100m de diámetro, todas las criaturas escucharán las palabras del clérigo, pero si éste quiere extenderse aún más, tendrá –1 a la tirada cada 100m adicionales.
- Un clérigo es totalmente inmune a la psicología.
- El sacerdote tendrá +2 a Concentración.
- La (P) es uno de los atributos más importantes para un clérigo ya que le permite actuar en todo momento como un líder nato, consejero sabio e incluso como detective. Los sentidos del personaje se potencian y por cada punto de (P) a partir de 13 (inclusive) obtendrá 2 puntos de ventaja adicional a nivel 1.
- **Pacto con una deidad:** Muchos seres fueron creados por distintos dioses, otros simplemente sienten simpatía o afinidad por ellos. En muchos casos determinada deidad le brinda poder a una criatura a cambio de seguir sus órdenes y rendirle culto. Una criatura con Pacto obedecerá las órdenes de un

clérigo de la divinidad a la que venere.
Primero el sacerdote le dará una orden a la bestia, y si ésta no tiene inconveniente realizará dicha acción. En caso de la criatura negarse el orador podrá hacer un control de (L) menos el nivel del otro: Si el clérigo es victorioso el monstruo deberá ser su subordinado durante 1 día como máximo, pero si la bestia es la que tiene éxito decidirá libremente cómo actuar. Consultar la Enciclopedia de Criaturas.

- **Conjuros:** Los conjuros sacerdotales se otorgan dependiendo la deidad, ya que existen conjuros derivados en el bien, la neutralidad y el mal. Un sacerdote del bien sólo puede utilizar los encantamientos para clérigos benignos, los neutrales para los neutrales y los malos para los malvados. Es importante aclarar que aunque un sacerdote sea neutral, pero su deidad buena, se seguirán utilizando los sortilegios neutrales. De llegar a haber un cambio de divinidad o alineación se emplearán la magia correspondiente.
  A continuación se muestran los encantamientos por alineamiento:

Clérigos del bien:

Hechizo	Efecto	Nivel
Sanar 1	Llevar a cabo una tirada de (L). El sacerdote emite una delicada corriente de dulce aroma y tranquilos resplandores, cuyo poder reestablece 1D4 PG multiplicados por nivel a todo ser de aliado que se encuentre a 10m a la redonda. **Tipo:** Curación.	1
Extirpar enfermedad	El clérigo toca la frente de una persona enferma (no importa su estado) y elimina toda bacteria, virus, veneno o síntoma del objetivo gracias a una refrescante oleada de poder sagrado. **Tipo:** Curación.	1
Bendición	Hasta 1 aliado por nivel, y situado a 2m por nivel a la redonda, recibe la bendición del sacerdote y obtendrá +2 en sus chequeos en el D20 durante 4 turnos. **Tipo:** Transformación.	1
Neutralizar pánico	El personaje grita fieras órdenes que retiran los efectos del Miedo y el Terror a todo aquél capaz de escucharlo. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.	2
Retirar males	El conjuro posee dos usos diferentes: • La absoluta voluntad de la deidad elimina automáticamente todo penalizador mágico que sufra 1 aliado por nivel, incluyendo parálisis, ceguera, mudez e hipnosis. El diámetro de la bendición es de 5m por nivel desde el conjurador. Espontáneo. • Hasta 1kg por nivel de alimento en mal estado, incluyendo líquidos, volverá a ser fresco y nutritivo. **Tipo:** Curación.	2
Escudo antimagia	Hacer un control de Concentración. El sacerdote alza sus manos y forma una esfera de energía azulada que protege contra los conjuros de Disparo y/o aquellos que sean del tipo ataque durante 1 turno por nivel. Todo daño sufrido por un conjuro se verá reducido en 2 PG por nivel del orador. Las armas invocadas por hechiceros también se verán disminuidas. El sortilegio puede realizarse sobre cualquier blanco que esté a la vista del clérigo. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	2
Reforzar armadura	Realizar un control de (L) menos la cantidad de objetivos, que deben estar por lo menos a 2m por nivel de éste. El sacerdote incrementa en +1 por nivel impar la Ar de los afectados durante 5 minutos. Aquellos que no puedan oír no se verán beneficiados. **Tipo:** Defensa.	3
Protección a la magia	Hacer una tirada de Concentración. Alrededor suyo el orador conforma un campo de protección contra la magia que afectará a todo ser a 2m por nivel del mismo durante 1 minuto por nivel. No se podrán realizar sortilegios hacia el campo, aunque tampoco dentro de éste, ni si quiera el sacerdote. Las invocaciones no podrán ingresar en el área. **Tipo:** Defensa.	3
Ataque al Plano Negativo	Efectuar un chequeo de Concentración. Si bien el sacerdote es inmune a los efectos psicológicos aplicará la regla del Odio contra los no muertos y nigromantes durante la batalla. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.	3
Protección contra la muerte	Una burbuja azul aparecerá rodeando a un objetivo por nivel y lo protegerá contra cualquier clase de muerte instantánea, drenaje de niveles, destrucción de conjuros y cambio de alineación (como por ejemplo con el conjuro Pasiones del corazón, efecto **Odio**). El alcance para lanzar el hechizo es de 10m por nivel, mientras que su duración permanecerá activa hasta 1 día. **Tipo:** Defensa. Espontáneo	4
Restaurar magia	Hacer un chequeo de Concentración. Cuando el objetivo del sortilegio reciba dicha bendición curará el doble de PM/PF cuando descanse 8hs. Habrá que tocar al blanco. **Tipo:** Curación.	4
Desmentir	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El sacerdote clava sus ojos en los de su oponente sin apartar la mirada, el mismo, al no soportar tan severo semblante se ve totalmente incapaz de pronunciar mentira alguna durante 1 minuto por nivel.	4

	Habrá que estar a 1m de distancia y no será necesario comprender el idioma del blanco. Aquellos inmunes a la psicología no se verán afectados. **Tipo:** Psíquico.	
Anular golpes críticos	Tirar (L) restando el número de objetivos a la tirada. Aquellos bendecidos por el bien podrán anular automáticamente todos los golpes críticos durante 1 turno por nivel impar, será como si dichos ataques nunca hubiesen existido, lo que abarcará: daño, tiradas de (R) contra golpes críticos, etc. Serán afectados aquellos en un diámetro de 5m por nivel. **Tipo:** Defensa.	5
Barrera espiritual	Realizar un control de Concentración. El clérigo extiende violentamente su brazo e invoca una barrera circular de fuego blanco de 10m de diámetro, estando él en el centro. Los no muertos que contemplen las llamaradas tendrán -2 a todos sus chequeos en el D20. Barrera espiritual dura 10 minutos por nivel. **Tipo:** Defensa.	5
Reforzar dispersión clerical	Tirar Concentración. El clérigo obtendrá +1 a su tirada de Dispersar Magia durante 1 turno por nivel. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	5
Retornos	Tan poderoso encantamiento posee varios usos, pero siempre actuará en cuerpo a cuerpo: 1. El conocimiento retorna a la mente del objetivo y recupera un nivel instantáneamente una vez que el orador le haya tocado la cabeza. 2. Dos círculos azules de energía aparecerán rodeando las manos del conjurador. Aquel que haya sido víctima de un golpe crítico (hueso quebrado, desmayado, hemorragias, pérdida de miembros, etc.) será agraciado por la mano del clérigo y la zona lastimada volverá a la normalidad, por ejemplo, regenerando un brazo o reparando huesos. Si alguien llegase a morir decapitado, el conjuro no servirá para revivir al difunto. 3. El conjuro brindará la oportunidad de recuperar cualquier punto que haya sido disminuido en alguno de los atributos del objetivo. Retornos también tendrá efecto con cualquier clase de drenaje de años, PG, PC, habilidades y todo tipo de disminución en el perfil del blanco. **Tipo:** Curación.	6
Armamento sagrado	Hacer un control de Concentración. El sacerdote invoca una poderosa arma cuyo encantamiento será +5 y durará 1 minuto por nivel en sus manos. Si se llegase a soltar el arma se desvanecerá, sólo clérigos de la misma deidad podrán compartirla. **Tipo:** Invocación.	6
Dispersar múltiples conjuros	El clérigo se instala firmemente en el suelo y comienza a repeler la magia enemiga, llegando a dispersar hasta 1 conjuro por nivel durante 1 turno por nivel sin gastar energía adicional (aunque no se podrán utilizar técnicas de lanzadores de conjuros para tales disipaciones). Es importante aclarar que se podrán comenzar a dispersar los hechizos el mismo turno en que se lanzó Bastión de Defensa. **Tipo:** Defensa.	6
Exorcismo	El conjuro posee tres usos: 1. El predicador toca la frente del objetivo y elimina automáticamente cualquier clase de hipnotismo y efectos de una Maldición. 2. El segundo uso permite revivir a una persona que haya perecido por miedo, mediante el grito de una Banshee o por el mordisco de un Cazador de Sueños. No obstante, el objetivo debe llevar de difunto no más de un día por nivel del lanzador. 3. Durante 1 turno por nivel impar el personaje provoca 10 PG adicionales a no muertos y nigromantes cuando efectúe cada uno de sus golpes. **Tipo:** Curación.	7
Sanar 2	El sacerdote toca a su objetivo con sus manos y restaura 1D8 PG multiplicados por nivel instantáneamente. **Tipo:** Curación. Espontáneo.	7
Lanzar 2 conjuros a la vez	Hacer una tirada de Concentración, el efecto actuará el turno siguiente. Durante 1 turno por nivel el sacerdote podrá ejecutar 2 conjuros por turno (aunque no podrá combinar su magia y lanzar ataques a la vez, sino únicamente emplear magia). **Tipo:** Transformación.	7
Símbolo	Tirar Concentración. El sacerdote invoca el símbolo de su deidad y lo mantiene en su mano, podrá ser otorgado a otro clérigo de dicho dios. La creación otorgará +4 a la tirada de dispersar magia (siendo acumulable con Reforzar dispersión), además se regenerarán 10 PG al final de cada turno durante 1 minuto por nivel. Es importante aclarar que la regeneración actuará aunque el personaje se haya quedado sin PG o haya muerto por un golpe crítico. **Tipo:** Invocación.	8
Círculo de protección contra la	Tirar Concentración. Un enorme círculo de energía, capaz de abarcar hasta 2m de diámetro por nivel situado en una zona a elección, proyecta el símbolo de la deidad y mantiene alejados a las criaturas del mal. Todo no muerto, nigromante o ser de alineación malvada sentirá peligro en el	8

maldad	círculo, y si osa atravesarlo sufrirá 2D6 PG multiplicados por nivel. El encantamiento permanecerá activo hasta media hora y no podrá trasladarse de lugar, podrá ser lanzado desde una distancia de 8m por nivel. **Tipo:** Defensa.	
Proteger contra el daño a los aliados	Hacer un chequeo de Concentración. El clérigo toca al objetivo del conjuro y así éste reducirá en 1 PG por nivel (del sacerdote) todo daño sufrido, ya sea físico o mágico. Habrá que tocar al blanco, y la duración del sortilegio es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Defensa.	8
Retorno de virotes	Hacer un control de Concentración. El aire se torna violento en las alturas y protege una zona de 5m por nivel de diámetro contra todo proyectil físico, sea mágico o no. Las municiones que sean mundanas retornarán automáticamente hacia quienes las lanzaron (utilizando la misma tirada de Disparos) al final del turno. Retorno de virotes no permite ejecutar ninguna otra acción durante el turno, ni siquiera las espontáneas. No protege contra conjuros de Disparos y puede ser lanzado desde una distancia de 10m por nivel. Dura hasta 1 turno por nivel impar. **Tipo:** Defensa.	9
Plegaria	"Periódicamente" el sacerdote puede comunicarse con su deidad si realmente lo cree necesario. Si la divinidad no opina que sea conveniente no dará respuesta alguna, de lo contrario, dirá sólo lo necesario. A partir de que el clérigo obtenga este sortilegio, el dios contactará regularmente al mismo si necesita algún favor muy importante. **Tipo:** Invocación/Psíquico.	9
Favor	El conjuro posee varios usos, todos requieren un chequeo de (L) -5: 1. **Sólo para batallas campales:** El clérigo brinda +1 a los chequeos en el D20 a 1 regimiento aliado por nivel. Su alcance es de 100m. 2. Proteger a una comunidad, pueblo o ciudad de un desastre natural o plagas. **Tipo:** Transformación/Defensa.	9
Nube de inmunidad mágica	Este hechizo brinda total protección contra conjuros gracias a poderosas nubes protectoras capaces de abarcar zonas de 50m de diámetro, siendo el hechicero el centro. Primero habrá que hacer un chequeo de Concentración restando a la tirada los niveles a los que se querrá ser inmune (por ejemplo, si se quiere protección contra hechizos de nivel 3 o menos habrá que hacer el control en –3, o si se quisiese evitar conjuros nivel 9 o menos la tirada será penalizada en 9). El conjuro no funciona contra las invocaciones y con aquellos sortilegios que sean efectuados dentro de la nube, sólo con los que sean empleados desde afuera. Quienes ingresen en la nube con encantamientos activos anteriores a ésta los perderán. Nube de inmunidad mágica tiene una duración de media hora y sólo puede emplearse en espacios abiertos. Conjuros de vientos fuertes o poderosas ventiscas disiparán automáticamente esta invocación. **Tipo:** Invocación/Defensa.	10
Extinguir a numerosos no muertos	Hacer una tirada de Concentración menos la cantidad de objetivos, dicho conjuro puede efectuarse sólo en espacios abiertos, sea de día o de noche. Un terrible pilar de rocas y fuego desciende del sol e ilumina la región mientras aniquila a los no muertos objetivos (tendrán que estar por lo menos a 2m de distancia cada uno). Aquellos afectados por La ira del sol sufrirán 1D20PG multiplicados por nivel. La distancia de tan tremenda agresión es de 10m por nivel; no afectará a seres vivos. **Tipo:** Ataque.	10
Coraza de fe	Hacer una tirada de Concentración. El sacerdote se envuelve en la más pura de las energías y obtiene +20 a la Ar durante 2 turnos por nivel. **Tipo:** Defensa.	10

Clérigos de la neutralidad:

Hechizo	Efecto	Nivel
Bendición	Hasta 1 aliado por nivel, y situado a 2m por nivel a la redonda, recibe la bendición del sacerdote y obtendrá +2 en sus chequeos en el D20 durante 4 turnos. **Tipo:** Transformación.	1
Lastimar y sanar	Todo aliado situado a 10m del clérigo regenerará 2 PG por nivel de este, mientras que los enemigos sufrirán dicho daño. **Tipo:** Curación/Ataque.	1
Potenciar liderazgo	Este poderoso conjuro aumenta en 4 todas las habilidades y pericias del conjurador que tengan que ver con (L) durante 1h por nivel. **Tipo:** Psíquico.	1
Neutralizar pánico	El personaje grita fieras órdenes que retiran los efectos del Miedo y el Terror a todo aquél capaz de escucharlo. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.	2
Telepatía	Tirar (L). Telepatía posee dos usos, ambos a 25m de distancia como máximo: 1. El clérigo se introduce sigilosamente en la mente del blanco leyendo todos sus	2

	pensamientos durante 1 minuto por nivel. 2. También podrá emplear Telepatía con una persona por nivel, dialogando mentalmente a libre albedrío. **Tipo:** Psíquico.	
Extirpar enfermedad	El clérigo toca la frente de una persona enferma (no importa su estado) y elimina toda bacteria, virus, veneno o síntoma del objetivo gracias a una refrescante oleada de poder sagrado. **Tipo:** Curación.	2
Reforzar armadura	Realizar un control de (L) menos la cantidad de objetivos, que deben estar por lo menos a 2m por nivel de éste. El sacerdote incrementa en +1 por nivel impar la Ar de los afectados durante 5 minutos. Aquellos que no puedan oír no se verán beneficiados. **Tipo:** Defensa.	3
Reforzar dispersión clerical	Tirar Concentración. El clérigo obtendrá +1 a su tirada de Dispersar Magia durante 1 turno por nivel. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	3
Penalizar liderazgo	Hacer un control de (L). Durante 1h por nivel impar el personaje emitirá una leve helada cuando le hable a alguien que se halle a menos de 5m. El interlocutor tendrá –1 por nivel del sacerdote en su tirada de (L), sin embargo no se dará cuenta hasta que haga su primer chequeo. **Tipo:** Psíquico.	3
Protección contra la muerte	Una burbuja azul aparecerá rodeando a un objetivo por nivel y lo protegerá contra cualquier clase de muerte instantánea, drenaje de niveles, destrucción de conjuros y cambio de alineación (como por ejemplo con el conjuro Pasiones del corazón, efecto **Odio**). El alcance para lanzar el hechizo es de 10m por nivel, mientras que su duración permanecerá activa hasta 1 día. Espontáneo. **Tipo:** Defensa.	4
Restaurar magia	Hacer un chequeo de Concentración. Cuando el objetivo del sortilegio reciba dicha bendición curará el doble de PM/PF cuando descanse 8hs. Habrá que tocar al blanco. **Tipo:** Curación.	4
Cúpula para ocultar magia	Llevar a cabo un control de Concentración. El sacerdote envuelve al objetivo en una cúpula de ocultación que impide a los otros conjuradores usar la detección de magia en él durante media hora por nivel. No se hallarán conjuros activos ni auras mágicas en artilugios. **Tipo:** Transformación.	4
Reforzar dispersión	Tirar Concentración. El clérigo obtendrá +2 a su tirada de Dispersar Magia durante 1 turno por nivel. **Tipo:** Defensa.	5
Paralización	El sacerdote toca a un ser vivo (sin importar peso o tamaño), y si el mismo no supera un control de (R) menos el nivel de dicho lanzador quedará totalmente paralizado durante 1 minuto por nivel. Es importante aclarar que toda habilidad que dependa de la mente, como los conjuros psíquicos, no se verán impedidas por Paralización. **Tipo:** Defensa.	5
Descubrir ilusiones y transformaciones	El conjurador ve todo, literalmente todo lo que haya en el área. Si algo es invisible es visible, si hay algo oculto es revelado mediante su sombra, hasta el aura de cada persona es revelado, si en verdad pertenece a la raza que demuestra ser, etc. Si llegase a haber una ilusión en el lugar el conjuro también la develará, lo mismo sucederá en caso de haber trampas. Sólo el personaje detectará la verdad. Su área de efecto es todo lo que vea el lanzador de conjuros durante 1 minuto por nivel. **Tipo:** Psíquico.	5
Armamento sagrado	Hacer un control de Concentración. El sacerdote invoca una poderosa arma cuyo encantamiento será +5 y durará 1 minuto por nivel en sus manos. Si se llegase a soltar el arma se desvanecerá, sólo clérigos de la misma deidad podrán compartirla. **Tipo:** Invocación.	6
Dispersar múltiples conjuros	El clérigo se instala firmemente en el suelo y comienza a repeler la magia enemiga, llegando a dispersar hasta 1 conjuro por nivel durante 1 turno por nivel sin gastar energía adicional (aunque no se podrán utilizar técnicas de lanzadores de conjuros para tales disipaciones). Es importante aclarar que se podrán comenzar a dispersar los hechizos el mismo turno en que se lanzó Bastión de Defensa. **Tipo:** Defensa.	6
Devolución	Hacer una diferencia de Concentración contra el lanzador de conjuros escogido (quien haya realizado Devolución tendrá una penalización de –2). Al superar la tirada, el que haya lanzado Devolución rebotará el conjuro del objetivo opuesto y sus efectos se basarán en el nivel del vencedor. Es importante saber que para hacer Devolución no podrá haberse realizado otro conjuro en el mismo turno, aunque no habrá problema alguno en intentar dispersar. **Tipo:** Defensa.	6

Lanzar 2 conjuros a la vez	Hacer una tirada de Concentración, el efecto actuará el turno siguiente. Durante 1 turno por nivel el sacerdote podrá ejecutar 2 conjuros por turno (aunque no podrá combinar su magia y lanzar ataques a la vez, sino únicamente emplear magia). **Tipo:** Transformación.	7
Hipnotismo	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El clérigo, de inquebrantable voluntad, fuerza un dominio mental con su objetivo, logrando hipnotizarlo. Aquel que haya sido hechizado estará bajo la voluntad del encantador, y no podrá negarse a ningún deseo que éste ordene. Deberá mirarse al objetivo directamente a los ojos y estar por lo menos a 2m. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el objetivo no realizará ninguna acción suicida (directa o indirecta), como cortarse la cabeza o tirarse a un barranco. El conjuro no puede efectuarse durante un combate y su duración es de 1h. **Tipo:** Psíquico.	7
Retornos	Tan poderoso encantamiento posee varios usos, pero siempre actuará en cuerpo a cuerpo: 1. El conocimiento retorna a la mente del objetivo y recupera un nivel instantáneamente una vez que el sanador le haya tocado la cabeza. 2. Dos círculos azules de energía aparecerán rodeando las manos del conjurador. Aquel que haya sido víctima de un golpe crítico (hueso quebrado, desmayado, hemorragias, pérdida de miembros, etc.) será agraciado por la mano del clérigo y la zona lastimada volverá a la normalidad, por ejemplo, regenerando un brazo o reparando huesos. Si alguien llegase a morir decapitado, el conjuro no servirá para revivir al difunto. 3. El conjuro brindará la oportunidad de recuperar cualquier punto que haya sido disminuido en alguno de los atributos del objetivo. Retornos también tendrá efecto con cualquier clase de drenaje de años, PG, PC, habilidades y todo tipo de disminución en el perfil del blanco. **Tipo:** Curación.	7
Mando neutral	El sacerdote pronuncia sus votos sacerdotales en voz alta y obtiene total protección al daño contra armamento mundano y +5 a sus probabilidades de infligir un golpe crítico durante 1 minuto por nivel. El mando puede emplearse para otorgarlo a otro sacerdote de igual deidad situado a 5m por nivel. **Tipo:** Transformación.	8
Iniciar Una Captura	Llevar a cabo una tirada de Concentración. Con un simple gesto de desprecio el sacerdote mueve su mano hábil y dispersa automáticamente un conjuro por turno que lleve puesto el objetivo, en el caso de las invocaciones, éstas no se verán afectadas. Su alcance es de 30m. **Tipo:** Ataque.	8
Círculo cancelador de PM/PF	Tirar Concentración. Un círculo estático de energía naranja cuyas dimensiones serán 5m por nivel de diámetro (con el sacerdote en el centro) proyectará el símbolo de la divinidad sobre el suelo. Los seres que allí se encuentren, sin contar al lanzador, no podrán usar PM o PF durante 1 minuto por nivel. **Tipo:** Transformación.	8
Plegaria	"Periódicamente" el sacerdote puede comunicarse con su deidad si realmente lo cree necesario. Si la divinidad no opina que sea conveniente no dará respuesta alguna, de lo contrario, dirá sólo lo necesario. A partir de que el clérigo obtenga este sortilegio, el dios contactará regularmente al mismo si necesita algún favor muy importante. **Tipo:** Invocación/Psíquico.	9
Favor	El conjuro posee varios usos, todos requieren un chequeo de (L) -5: 1. **Sólo para batallas campales:** El clérigo brinda +1 a los chequeos en el D20 a 1 regimiento aliado por nivel. Su alcance es de 100m. 2. Proteger a una comunidad, pueblo o ciudad de un desastre natural o plagas. **Tipo:** Transformación/Defensa.	9
Anular golpes físicos	Realizar un control de Concentración. Este poderoso conjuro convierte al hechicero en una nebulosa de éter cada vez que recibe un golpe físico durante 1 minuto por nivel. De semejante manera los oponentes fallarán automáticamente en el primer golpe que asesten contra el hechicero, aunque las agresiones provengan de armas mágicas. Los conjuros de Ataque sí dañarán al personaje. **Tipo:** Defensa.	9
Paralización 2	Funciona de la misma forma que Paralización 1 (ver mago de agua), no obstante esta versión consta de un rayo mental capaz de afectar hasta 1 objetivo por nivel impar, sin importar la separación de los mismos. Será necesario realizar un único chequeo de Disparos además del de (R). El alcance de este encantamiento es de 5m por nivel. **Tipo:** Defensa.	10
Aura de destrucción de conjuros	Tirar Concentración. Todo hechizo que sea dispersado exitosamente por el personaje será destruido y borrado de la mente de su propietario de forma automática y permanente. Sólo se podrán destruir hechizos dispersados por el propio conjurador, no se tendrán en cuenta aquellos	10

	casos en los que se usen pergaminos u objetos mágicos para tal acción. No se podrá destruir objetivos que ya estaban activos. Semejante encantamiento durará 4 turnos. **Tipo:** Ataque.	
Protegerse ante la magia ajena	Hacer una tirada de Concentración -5. Este rezo protege al sacerdote contra la magia de otras criaturas. Todo conjuro que sea inferior al nivel del clérigo será inútil contra éste durante media hora por nivel, ni siquiera los hechizos beneficiosos le surtirán efecto. Los únicos encantamientos que serán efectivos son los que él lance hacia sí mismo, ya que la protección sólo actúa contra otras personas. **Tipo:** Defensa.	10

Clérigos del mal:

Hechizo	Efecto	Nivel
Ráfaga de odio	Llevar a cabo una tirada de (L). El sacerdote emite una atroz corriente de negrura y soplos fríos, cuyos poderes provocan 1D4 PG multiplicados por nivel a todo ser de enemigo que se encuentre a 10m a la redonda. **Tipo:** Ataque.	1
Neutralizar pánico	El personaje grita fieras órdenes que retiran los efectos del Miedo y el Terror a todo aquél capaz de escucharlo. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.	1
Potenciar liderazgo	Este poderoso conjuro aumenta en 4 todas las habilidades y pericias del conjurador que tengan que ver con (L) durante 1h por nivel. **Tipo:** Psíquico.	1
Cambiar alineamiento	Hacer una diferencia de (L) contra el objetivo. El hechizado se vuelve totalmente hostil hacia un individuo en particular y deberá adoptar la Alineación Malvada ante éste. En el caso de armarse una trifulca se empleará la regla de Odio. Seducir al mal dura hasta 1 día, y puede efectuarse siempre y cuando la víctima escuche claramente al conjurador. **Tipo:** Psíquico.	2
Debilitar	Hasta 1 objetivo por nivel, y situado a 2m por nivel a la redonda, recibe el odio del sacerdote y penalizará en 2 sus chequeos en el D20 durante 4 turnos. **Tipo:** Transformación.	2
Curar	El creyente reestablece instantáneamente 1D4 PG multiplicado por nivel a un personaje o armadura tocada (no aquellas corazas que hayan sido destruidas). **Tipo:** Curación.	2
Penalizar liderazgo	Hacer un control de (L). Durante 1h por nivel impar el personaje emitirá una leve helada cuando le hable a alguien que se halle a menos de 5m. El interlocutor tendrá –1 por nivel del sacerdote en su tirada de (L), sin embargo no se dará cuenta hasta que haga su primer chequeo. **Tipo:** Psíquico.	3
Potenciar daño de los conjuros	Realizar un chequeo de Disparos. Un potente rayo de energía malévola afecta el cuerpo entero de la víctima, y cuando reciba una agresión por un sortilegio de ataque recibirá el doble total de daño. El alcance consta de 10m por nivel, mientras que su efecto es de 1 turno por nivel. **Tipo:** Transformación.	3
Penalización instantánea a la Defensa	Un aura negra envuelve el arma del sacerdote y da un aspecto realmente tenebroso para sus víctimas. Todos los golpes ejecutados durante el turno penalizarán en 5 la Defensa del oponente. Dicho sortilegio no afecta a objetivos inmunes a la psicología. **Tipo:** Ataque/Psíquico. Espontáneo.	3
Protección contra la muerte	Una burbuja negra aparecerá rodeando a un objetivo por nivel y lo protegerá contra cualquier clase de muerte instantánea, drenaje de niveles, destrucción de conjuros y cambio de alineación (como por ejemplo con el conjuro Pasiones del corazón, efecto **Odio**). El alcance para lanzar el hechizo es de 10m por nivel, mientras que su duración permanecerá activa hasta 1 día. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	4
Cúpula para ocultar magia	Llevar a cabo un control de Concentración. El sacerdote envuelve al objetivo en una cúpula de ocultación que impide a los otros conjuradores usar la detección de magia en él durante media hora por nivel. No se hallarán conjuros activos ni auras mágicas en artilugios. **Tipo:** Transformación.	4
Camuflarse con la sombra	Hacer una tirada de (A). El personaje se fusiona con una superficie oculta por la sombra similar a su tamaño. Con este conjuro se podrá deslizar por esa superficie a su misma velocidad y trasladarse de un lado sombreado a otro sin provocar ruido, olor ni ninguna señal que pueda revelar su presencia. Durante la noche Camuflarse con la sombra volverá invisible al clérigo. La duración es de 10 minutos por nivel, aunque también se disipará si se llegase a correr, lanzar un ataque u otro encantamiento mientras. **Tipo:** Transformación.	4
Convertir	Hacer un control de Concentración. La terrible ira del maléfico dios castiga a un objetivo,	5

ataques en golpes críticos	haciendo que todos los golpes recibidos en 1 turno por nivel impar (del conjurador) se consideren críticos en todos sus efectos. La distancia para lanzar la execración es de 5m por nivel. **Tipo:** Ataque.	
Terror	El personaje posa su fría mirada sobre los corazones presentes, y aquellos que lo contemplen deberán chequear Valentía –5 o sufrirán los efectos del Terror. El hechizo posee un diámetro de 2m por nivel, estando el sacerdote en el centro. **Tipo:** Psíquico.	5
Bonificar el golpe crítico	Tirar (L) menos la cantidad de objetivos elegidos. Aquellos que estén bajo la influencia del hechizo estarán envueltos en una ráfaga de potencia maligna y obtendrán +2 en el D20 para realizar un golpe crítico. El hechizo afecta a aquellos que estén a 10m por nivel del clérigo y hasta 1 turno por nivel. **Tipo:** Ataque.	5
Hipnotismo	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El clérigo, de inquebrantable voluntad, fuerza un dominio mental con su objetivo, logrando hipnotizarlo. Aquel que haya sido hechizado estará bajo la voluntad del encantador, y no podrá negarse a ningún deseo que éste ordene. Deberá mirarse al objetivo directamente a los ojos y estar por lo menos a 2m. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el objetivo no realizará ninguna acción suicida (directa o indirecta), como cortarse la cabeza o tirarse a un barranco. El conjuro no puede efectuarse durante un combate y su duración es de 1h. **Tipo:** Psíquico.	6
Armamento profano	Hacer un control de Concentración. El sacerdote invoca una poderosa arma cuyo encantamiento será +5 y durará 1 minuto por nivel en sus manos. Si se llegase a soltar el arma se desvanecerá, sólo clérigos de la misma deidad podrán compartirla. **Tipo:** Invocación.	6
Dispersar múltiples conjuros	El clérigo se instala firmemente en el suelo y comienza a repeler la magia enemiga, llegando a dispersar hasta 1 conjuro por nivel durante 1 turno por nivel. Es importante aclarar que se podrán comenzar a dispersar los hechizos el mismo turno en que se lanzó Bastión de Defensa. **Tipo:** Defensa.	6
Drenar PG	Pequeñas ventosas se formarán en la mano del personaje, que si llegase a tocar a algún ser vivo le causará 1D10 PG multiplicados por nivel. El resultado de dicha tirada servirá también para restituir heridas al clérigo, aunque no para incrementar sus PG originales. **Tipo:** Ataque/Curación.	7
Lanzar 2 conjuros a la vez	Hacer una tirada de Concentración, el efecto actuará el turno siguiente. Durante 1 turno por nivel el sacerdote podrá ejecutar 2 conjuros por turno (aunque no podrá combinar su magia y lanzar ataques a la vez, sino únicamente emplear magia). **Tipo:** Transformación.	7
Retornos	Tan poderoso encantamiento posee varios usos, pero siempre actuará en cuerpo a cuerpo: 1. El conocimiento retorna a la mente del objetivo y recupera un nivel instantáneamente una vez que el sanador le haya tocado la cabeza. 2. Dos círculos azules de energía aparecerán rodeando las manos del conjurador. Aquel que haya sido víctima de un golpe crítico (hueso quebrado, desmayado, hemorragias, pérdida de miembros, etc.) será agraciado por la mano del clérigo y la zona lastimada volverá a la normalidad, por ejemplo, regenerando un brazo o reparando huesos. Si alguien llegase a morir decapitado, el conjuro no servirá para revivir al difunto. 3. El conjuro brindará la oportunidad de recuperar cualquier punto que haya sido disminuido en alguno de los atributos del objetivo. Retornos también tendrá efecto con cualquier clase de drenaje de años, PG, PC, habilidades y todo tipo de disminución en el perfil del blanco. **Tipo:** Curación.	7
Iniciar Una Captura	Llevar a cabo una tirada de Concentración. Con un simple gesto de desprecio el sacerdote mueve su mano hábil y dispersa automáticamente un conjuro por turno que lleve puesto el objetivo, en el caso de las invocaciones, éstas no se verán afectadas. Su alcance es de 30m. **Tipo:** Ataque.	8
Manto de la maldad	Tirar Concentración. El predicador se cubre con un macabro manto de energía fría capaz de ser utilizado por otro orador de la misma deidad. El encantamiento otorgará 4 puntos de Ar, +100 PG y +10 PC durante 1 minuto por nivel. **Tipo:** Invocación.	8
Círculo del mal	Tirar Concentración. Un enorme círculo de energía maléfica, capaz de abarcar hasta 2m de diámetro por nivel situado en una zona a elección, proyecta el símbolo de la deidad y mantiene alejados a las criaturas del bien. Todo ser de alineación buena sentirá peligro en el círculo, y si osa atravesarlo sufrirá 2D6 PG multiplicados por nivel. El encantamiento permanecerá activo hasta media hora y no podrá trasladarse de lugar, podrá ser lanzado desde una distancia de 8m por nivel. **Tipo:** Defensa.	8

Plegaria	"Periódicamente" el sacerdote puede comunicarse con su deidad si realmente lo cree necesario. Si la divinidad no opina que sea conveniente no dará respuesta alguna, de lo contrario, dirá sólo lo necesario. A partir de que el clérigo obtenga este sortilegio, el dios contactará regularmente al mismo si necesita algún favor muy importante. **Tipo:** Invocación/Psíquico.	9
Favor	El conjuro posee varios usos, todos requieren un chequeo de (L) -5: 1. **Sólo para batallas campales:** El clérigo brinda +1 a los chequeos en el D20 a 1 regimiento aliado por nivel. Su alcance es de 100m. 2. Proteger a una comunidad, pueblo o ciudad de un desastre natural o plagas. **Tipo:** Transformación/Defensa.	9
Dispersar conjuros de curación	Hacer una tirada de Concentración. El personaje toca el suelo con ambas manos y emite fugaces ondas calientes que destruyen la frescura y pureza de los vientos de sanación. Todo conjuro de curación y restauración a 5m por nivel del mago será automáticamente dispersado durante 1 turno por nivel, lo mismo sucederá con los objetos mágicos, virtudes, habilidades y demás que también restauren PG o traigan de vuelta a la vida. **Tipo:** Ataque.	9
Aura de destrucción de conjuros	Tirar Concentración. Todo hechizo que sea dispersado exitosamente por el personaje será destruido y borrado de la mente de su propietario de forma automática y permanente. Sólo se podrán destruir hechizos dispersados por el propio conjurador, no se tendrán en cuenta aquellos casos en los que se usen pergaminos u objetos mágicos para tal acción. No se podrá destruir objetivos que ya estaban activos. Semejante encantamiento durará 4 turnos. **Tipo:** Ataque.	10
Destrozar armaduras	El conjurador extiende su mano hacia la armadura (no natural) de un objetivo por nivel y automáticamente le inflinge 20 puntos de daño durante todos los turnos. El deterioro durará hasta destruir la coraza del objetivo, haciendo que la misma se desintegre en hilachas. El hechizo se efectúa con un alcance de hasta 2m por nivel, y afecta armaduras mágicas también. **Tipo:** Ataque.	10
Rayo de muerte	Hacer un control de Disparos. El clérigo lanza un rayo de energía maléfica hacia un único objetivo vivo, y si el mismo no supera una tirada de (R) menos 1 por nivel impar del lanzador, será desintegrado junto a todas sus pertenencias. El alcance del rayo es de 10m por nivel. **Tipo:** Ataque.	10

Bardo:

Ropajes y adornos: Esta clase tan peculiar de personaje trata de adoptar una forma carismática y simpática, ya que su objetivo principal es la atención de la gente. Siempre viajan con algún instrumento musical, generalmente en el que se especializan, también gustan de llevar ornamentos de tierras extrañas para simular haber viajado a lugares remotos.

Forma de vida: Pasean y pasean por todos lados, visitan reinos, países, y si alguno es muy afortunado, continentes. En sus travesías se dedican a memorizar conjuros para combinarlos con sus cuentos y poemas. De esa forma se ganan la vida, atrayendo multitudes y narrando lo que puedan. Es común que un rey tenga a uno de estos bardos en su propia corte, quien simulará ser un bufón.

Actitud: Los bardos son muy sociables. La gente y las grandes ciudades les atraen, y además, al ser tan conversadores, pueden narrar sus relatos con facilidad. No siempre lo hacen por gusto o para interesar a los oyentes: hay bardos embusteros que engañan a los más tontos para quedarse con todo el dinero que puedan recolectar.

Reglas especiales:

- Siendo tan dependiente de la presencia, el personaje posee +3 a (L).
- El bardo posee un carisma único, tan imponente que asombra a sus rivales con tan sólo una mirada. Por cada punto de (L) que el bribón tenga a partir de 16 (inclusive) sumará +1 a su armadura natural, incluso si éste llegara a estar dormido, paralizado, fuera de combate, etc. Los seres inmunes a la psicología omitirán semejante protección.
- El personaje sabrá emplear un Instrumento diferente por cada nivel que posea o ascienda, y comenzará el juego con uno a elección (en general son instrumentos "portátiles").
- A través de los instrumentos que sepa usar, el bribón será capaz de utilizar sus conjuros, pero no sabrá hacerlo con otros. Debe saberse que el ladronzuelo utiliza su magia con su instrumento, sino lo tiene no podrá usarla.
- El bardo comienza con las pericias gratuitas Actuar, Bailar, Leyendas y mitos, Estafar/Falsificar, Diplomacias y costumbres, Hablar rápido y Sonido y ventriloquia, también conocerá 2 Idiomas adicionales.
- Al ser un sujeto tan carismático, el bardo tiene +4 a su tirada de Belleza.

- Una vez al día por nivel impar, el personaje aumenta su Belleza en 1 punto por nivel durante 10 minutos por nivel.
- Un bardo cuenta con la gran primacía de comenzar el juego con un objeto mágico determinado aleatoriamente. Consultar con el DJ.
- Tendrá especialización gratuita en hojas cortas.
- Sumará +10 a sus tiradas de dinero.
- La magia que practican es rara e inusual para la mayoría de los hechiceros, así que todo aquel que no sea elfo o duende y quiera dispersar uno de sus conjuros tendrá que hacerlo con un penalizador de –2.
- Todo ser que sea incapaz de oír será inmune a los conjuros del bardo.
- El bardo tendrá +2 a Detectar/Identificar conjuros.
- Por cada punto de (L) que posea el personaje a partir de 10 (inclusive) requerirá 1% menos de experiencia para ascender al próximo nivel.
- Esta categoría requerirá 10% menos de experiencia en el total de sus puntos para ascender al próximo nivel.
- **Favores y contactos:** El bardo se especializa en cantar, narrar y hablar, ésta última cualidad, capaz de salvarle el pellejo en diferentes ocasiones. A lo largo de toda su carrera este personaje se encarga de conocer nuevos lugares y personas, muchas de ellas, a veces cuentan con gran influencia en el medio que los rodea. Según dependa el nivel del bribón, se podrá recurrir a una lista de "favores" que dichas personas aceptarán a realizar en beneficio del personaje. Una vez que se desee adoptar alguna de estas acciones habrá que tener en cuenta las siguientes circunstancias:
  1. Tales favores requerirán que el bardo, por lo menos, haya visitado esa ciudad (no se adapta a pueblos o comunidades pequeñas) aunque sea una vez.
  2. Pedir el favor siempre y cuando se esté en una situación "razonable" o se haya podido establecer un "trueque" o "negociación".
  3. Se podrá pedir un favor a un contacto que posea el mismo alineamiento que el bardo.
  4. Sólo se podrá pedir un único favor por aventura, independientemente del nivel que sea el artista, además habrá que superar un chequeo de Negociar/Rogar, sino, el otro negará el favor.

  A continuación se dictarán todos los favores que puede solicitar un bardo en diferentes niveles.

  Nivel 1: Con astucia e ingenio el bardo acude a los mejores contactos para obtener información, al hablar con ellos recibe +4 a los chequeos de Historia General, Negociar/Rogar y la pericia Rumores durante todo un día.

  Nivel 3: El personaje querrá pedir la ayuda de un conocido local para poder salir "limpio" de una prisión o asunto legal.

  Nivel 5: Utilizando códigos y las palabras apropiadas con sus contactos el bribón adquiere todo el equipo mundano que necesite para su aventura, incluyendo armas, monturas, mapas, provisiones y una suma de dinero equivalente a 25 Mo por nivel.

  Nivel 7: De tener éxito en pedir ayuda el personaje podrá acceder a todos los conjuros y encantamientos que su enlace le pueda conseguir: ya sean curaciones, teleportaciones y demás. Esto no incluye objetos mágicos.

  Nivel 9: El personaje deberá tener cuidado en pedir su favor ya que se tratará de información indispensable y por lo general de escaso conocimiento público. Al interactuar con individuos de poder, se podrá conocer más sobre lugares desconocidos, PNJ's de alto nivel e incluso locaciones exactas de objetos poderosos. De todas formas habrá que ser coherente con la información que se pida, también tener en cuenta que quizás el contacto no sepa de dicho asunto.

Habilidades: El bardo tiene +1 a todas las habilidades de (L).
Alineación: Todas son compatibles.

Hechizo	Efecto	Nivel
Mejorar la iniciativa del grupo	El bardo incentiva a sus aliados durante 1 minuto por nivel bonificando en 1 su Iniciativa a causa del gran entusiasmo que se va incrementando dentro de sus corazones. **Tipo:** Psíquico.	1
Potenciar liderazgo	Este poderoso conjuro aumenta en 4 todas las habilidades y pericias del conjurador que tengan que ver con (L) durante 1h por nivel. **Tipo:** Psíquico.	1
Sanar 1	Llevar a cabo una tirada de (L). El músico emite una delicada corriente de dulce melodía y tranquilos resplandores, cuyo poder reestablece 1D4 PG multiplicados por nivel a todo ser de aliado que se encuentre a 10m a la redonda. **Tipo:** Curación.	1
Engaño mental	El blanco situado hasta 20m como máximo, deberá también tirar (L) restando el nivel del lanzador. Si el conjuro tiene éxito, todo lo que diga el bardo será totalmente verídico para el objetivo. Es importante saber que no se hipnotizará al mismo, sólo se lo engañará, por lo tanto no se aceptarán sugestiones peligrosas o "demasiado" incoherentes. **Tipo:** Psíquico.	2

Neutralizar pánico	El personaje grita fieras órdenes que retiran los efectos del Miedo y el Terror a todo aquél capaz de escucharlo. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.	2
Manejo del sonido	Dicho encantamiento tiene tres usos distintos: 1. El personaje susurra levemente un mensaje que viaja a través del viento con total claridad hacia los oídos de una persona ya vista o conocida anteriormente (otras personas no escucharán nada). La distancia es ilimitada, pero no ignorará lugares cerrados o resistencias mágicas, tampoco se podrá dialogar. 2. El bardo escucha con toda claridad todo lo que ocurra en un sector determinado de hasta 20m por nivel de distancia, incluyendo conversaciones. Si se llegase a tener activo el conjuro Silbido se escuchará también lo que transmiten las aves o insectos voladores. Si el conjuro se hace sobre un lugar cerrado, será necesario haber visto aunque sea una vez dicho espacio. 3. Una esfera de 1m de diámetro envuelve todo sonido y no deja que este escape. De ahí dentro no saldrá ningún ruido y los conjuradores no podrán efectuar hechizos, aunque antes habrá que hacer una diferencia de (L) contra el objetivo (no afecta a no muertos y/o demonios). Puede ser lanzado desde 5m por nivel y su duración es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Psíquico/Transformación.	2
Penalizar liderazgo	Hacer un control de (L). Durante 1h por nivel impar el personaje emitirá una leve helada cuando le hable a alguien que se halle a menos de 5m. El interlocutor tendrá una penalización de –1 por nivel del juglar en su tirada de (L), sin embargo no se dará cuenta hasta que haga su primer chequeo. **Tipo:** Psíquico.	3
Tonada aturdidora	Durante 1 turno por nivel horrendos chillidos y sonidos estruendosos saldrán del instrumento del bardo y aturdirán a los enemigos de éste. Los afectados tendrán –1 por nivel del ladronzuelo a sus tiradas de Concentración porque no podrán focalizarse y visualizar bien a sus blancos mientras oyen estos terribles ruidos y zumbidos. Los oponentes también deberán superar una tirada de (R) menos el nivel del bardo o quedarán aturdidos durante todo 1 turno. **Tipo:** Transformación.	3
Manipular sentimientos 1	El bardo y la víctima del conjuro deberán hacer una diferencia de (L). Con tan poderoso encantamiento el personaje podrá alterar las emociones del hechizado y causar los siguientes efectos: 1. **Miedo:** si no supera con éxito una tirada de Valentía –2 el blanco caerá bajo los efectos de éste. 2. **Odio:** el hechizado se vuelve totalmente hostil hacia un individuo en particular y deberá adoptar la Alineación Malvada ante éste. En el caso de armarse una trifulca se empleará la regla de Odio. 3. **Amor:** el hechizado se sentirá enamorado del conjurador siempre y cuando pertenezca al sexo opuesto, se podrá anular de forma automática el Odio también. 4. **Esperanza:** el objetivo se llena de ilusiones y adopta una bonificación a sus chequeos en el D20 de +2. Pasiones del corazón dura hasta 1 día, y puede efectuarse siempre y cuando la víctima escuche claramente al bribón. **Tipo:** Psíquico.	3
Dormir	El personaje despide una cálida tonada que refleja una suave sensación, obligándole a chequear (L) menos su nivel. Si el hechizado falla se quedará dormido en el acto y podrá ser despertado como si de un sueño normal se tratase. Sueño dura 1h, mientras que su alcance son 5m. **Tipo:** Psíquico.	4
Desmentir	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El bardo clava sus ojos en los de su oponente sin apartar la mirada, el mismo, al no soportar tan severo semblante se ve totalmente incapaz de pronunciar mentira alguna durante 1 minuto por nivel. Habrá que estar a 1m de distancia y no será necesario comprender el idioma del blanco. Aquellos inmunes a la psicología no se verán afectados. **Tipo:** Psíquico.	4
Restaurar magia	Hacer un chequeo de Concentración. Cuando el objetivo del sortilegio reciba dicha melodía curará el doble de PM/PF al descansar 8hs. **Tipo:** Curación.	4
Paralización 1	El bardo toca a un ser vivo (sin importar peso o tamaño) y si éste no supera un control de (R) menos el nivel del lanzador quedará totalmente paralizado durante 1 minuto por nivel. Es importante aclarar que toda habilidad que dependa de la mente, como los conjuros psíquicos, no se verán impedidas por Paralización. **Tipo:** Defensa.	5
Terror	El personaje posa su fría mirada sobre los corazones presentes, y aquellos que lo contemplen	5

	deberán chequear Valentía –5 o sufrirán los efectos del Terror. El hechizo posee un diámetro de 2m por nivel, estando el juglar en el centro. **Tipo:** Psíquico.	
Devolución	Hacer una diferencia de Concentración contra el lanzador de conjuros escogido (quien haya realizado Devolución tendrá una penalización de –2). Al superar la tirada, el que haya lanzado Devolución rebotará el conjuro del objetivo opuesto y sus efectos se basarán en el nivel del vencedor. Es importante saber que para hacer Devolución no podrá haberse realizado otro conjuro en el mismo turno, aunque no habrá problema alguno en intentar dispersar. **Tipo:** Defensa.	5
Hipnotismo	Hacer una diferencia de (L) con la víctima. El bardo, de inquebrantable voluntad, fuerza un dominio mental con su objetivo, logrando hipnotizarlo. Aquel que haya sido hechizado estará bajo la voluntad del encantador, y no podrá negarse a ningún deseo que éste ordene. Deberá mirarse al objetivo directamente a los ojos y estar por lo menos a 2m. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el objetivo no realizará ninguna acción suicida (directa o indirecta), como cortarse la cabeza o tirarse a un barranco. El conjuro no puede efectuarse durante un combate y su duración es de 1h. **Tipo:** Psíquico.	6
Ilusión	Hacer una tirada de (L). El bardo crea una ilusión cuyo aspecto queda a elección del jugador, siempre y cuando abarque una zona menor a un diámetro de 10cm hasta 2m por nivel. La imagen no causará olores, pero sí sombras y sonidos; aquel que desee tocarla la traspasará. Con la ilusión se podrá causar Miedo (aunque no hacerse inmune a él), camuflarse con paisajes, producir cualquier clase de música y hasta transformar a otras personas. El conjuro puede efectuarse a 3m por nivel de distancia y su duración es de 5m por nivel. **Tipo:** Invocación.	6
Derribar Monstruos	Hacer una tirada de Concentración. Todo ser que pueda escuchar al personaje inflingirá 5 PG adicionales al realizar ataques físicos contra Monstruos. La duración es de 1 turno por nivel impar. Consultar la Enciclopedia de Criaturas para determinar si el objetivo es o no un Monstruo. **Tipo:** Transformación.	6
Invisibilidad	El bardo se hace totalmente invisible junto a sus pertenencias. No emitirá sombra, olor ni cualquier otro indicio que pueda delatarlo, con la excepción de los sonidos. Mientras se tenga este conjuro, el conjurador no podrá efectuar otros hechizos sin realizar una previa tirada de Concentración restando el nivel del conjuro que se vaya a lanzar en aquel momento, de fallar, Invisibilidad será disipado, aunque el nuevo conjuro será empleado como siempre se ha hecho. La duración es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación.	7
Ganar en la Iniciativa	El conjuro actuará de la siguiente forma: independientemente de la tirada de Iniciativa del bardo, al comenzar el turno éste realizará un control de Concentración. De tener éxito en el chequeo, durante 1D3 turnos el blanco se moverá tan veloz que ganará la Iniciativa automáticamente (a partir del chequeo exitoso de Concentración del mago de fuego). Este hechizo se puede lanzar hasta 1m por nivel de distancia. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.	7
Volar	Realizar un control de Concentración. El conjurador será capaz de elevarse hasta 10m por nivel de altura durante 10 minutos por nivel. Gracias a semejante encantamiento se podrá avanzar al doble de velocidad y cargar el mismo equipo que en tierra. **Tipo:** Transformación.	7
Ocultar conjuros	Hacer un control de Concentración. Tan poderoso conjuro rodea de espejismos y destellos al bardo y permite ocultar sus conjuros psíquicos ante otros lanzadores, haciéndolos imposibles de detectar, y por ende, dispersar. Sin embargo, si alguien intentase detectar magia en el bribón descubrirán Ocultar conjuros y sus efectos. El encantamiento permanecerá activo durante 5 minutos por nivel. **Tipo:** Psíquico.	8
Daño sónico	El bardo exclama con todas sus fuerzas y libera un tremendo aullido espectral. Todo ser capaz de oír al mismo, y que se encuentre a 10m de él, sufrirá 4 PG multiplicados por nivel. **Tipo:** Ataque.	8
Proteger contra el daño a los aliados	Hacer un chequeo de Concentración. El bribón toca al objetivo del conjuro y así éste reducirá en 1 PG por nivel (del bardo) todo daño sufrido, ya sea físico o mágico. Habrá que tocar al blanco, y la duración del sortilegio es de 10 minutos por nivel. **Tipo:** Defensa.	8
Anular bonificadores	Una gélida oleada de frío circular se dirige hacia los hechizados. Tan macabro conjuro quita el fervor de los corazones y anula de forma automática los encantamientos que bonifiquen los chequeos en el D20 de todo ser a 10m de diámetro por nivel, ubicando al personaje en el centro. También se irán mejoras en la Iniciativa, ataques adicionales, repetición de tiradas y los enemigos deberán hacer un chequeo de Valentía –2 o sufrirán los efectos del miedo. **Tipo:** Psíquico.	9

Círculo cancelador de PM/PF	Tirar Concentración. Un círculo estático de energía naranja cuyas dimensiones serán 5m por nivel de diámetro (con el bardo en el centro) proyectará el símbolo de la divinidad sobre el suelo. Los seres que allí se encuentren, sin contar al lanzador, no podrán usar PM o PF durante 1 minuto por nivel. **Tipo:** Transformación.	9
Neutralizar objetos mágicos	Hacer una tirada de Disparos -2. El bardo extiende poderosamente su mano hacia el rival y lanza un enorme rayo transparente de energía fría. Si el conjuro llegase a tocar a su objetivo neutralizará todo artilugio mágico que el mismo posea, simplemente se convertirán en artefactos normales. El alcance del rayo es de 30m, mientras que su duración es de 1h. **Tipo:** Transformación.	9
Devolver conjuros de ataque	El cántico más poderoso del bardo no ocupará tiempo alguno en el turno para ejecutarse y durará 1 turno por cada nivel impar. Todos los hechizos de ataque (que no afecten al medio) dirigidos hacia éste serán automáticamente rebotados hacia el lanzador. No habrá que ejecutar ninguna tirada para determinar si el rebote fue exitoso, como una tirada de Disparos o Concentración por parte del bribón. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	10
Paralización 2	Funciona de la misma forma que Paralización 1, no obstante esta versión consta de un rayo mental capaz de afectar hasta 1 objetivo por nivel impar, sin importar la separación de los mismos. Será necesario realizar un único chequeo de Disparos además del de (R). El alcance de este encantamiento es de 5m por nivel. **Tipo:** Defensa.	10
Concierto	Concierto tiene 2 usos diferentes, escoger uno de ellos al lanzarlo: 1. Una hermosa sinfonía producida por magia y un gran talento emociona al público que ha sido chantajeado. El bardo aumenta en 2 su Belleza y (L). Todo aquel que escuche el hermoso canto le regalará toda la fortuna que tenga en ese momento, incluyendo cualquier tipo de objeto mágico, reliquias valiosas y objetos de extrema rareza. Las víctimas deberán hacer una diferencia de (L) contra el lanzador. La distancia del hechizo es de 50m alrededor del bardo. 2. Si este conjuro se usa en una batalla los enemigos no podrán ver, escuchar ni detectar al bardo, de manera similar al conjuro Invisibilidad. La única forma de hallar al bribón es haciendo una tirada de Detectar Magia y así descubrir el conjuro Concierto para aunque sea intentar disipar esta ilusión. Hasta que el engaño sea eliminado el bardo podrá atacar y actuar normalmente aprovechando su enorme ventaja. Los aliados podrán contemplar a su compañero normalmente. La duración es de 1 turno por nival impar. Espontáneo. **Tipo:** Psíquico. Espontáneo.	10

Guerrero de la Corte:

Ropajes y adornos: Elegantes y cordiales, estos guerreros siempre visten, y muestran con honra, el uniforme real. Casi siempre la vestimenta de los soldados de elite contiene el símbolo de su señor, y cuando es así, el elfo no duda en darlo a mostrar. Las capas y mantos de buena calidad también suelen encontrarse dentro del vestuario de estos individuos, cubriendo sus majestuosas cotas.

Forma de vida: Durante su juventud fueron instruidos por los mejores guerreros de antaño, y además, han aprendido conocimientos secretamente ocultos hacia otras culturas. Su misión siempre es para con su rey, no suelen tomar iniciativas propias a menos que tengan tiempo libre. Generalmente deambulan de reino en reino y así mantienen informado a su rey acerca de los últimos acontecimientos de importancia.

Actitud: Siempre muestran al orgullo como una de sus mejores virtudes, y no dudarán en acabar con todo el que se burle de eso. También son fieles y leales a su palabra, tomándola como algo sagrado que jamás usarían en vano.

Prejuicios: Todos los guerreros de la corte se han criado en un mundo totalmente diferente al que un individuo "común" se podría encontrar. Son reacios al populacho, y no toman precaución alguna en ocultar su desprecio hacia éste. Todo aquél que no pertenezca a la elite merece estar trabajando en el campo.

Reglas especiales:

- Su carisma frente a la gente es lo que más poder les da a estos guerreros, y no es por mera coincidencia, sino que así han sido educados. Obtendrán +4 a su tirada de (L).
- **Entrenamiento arcano:** La educación que han tenido les ha permitido estudiar las artes más arcanas como las de la hechicería, sin embargo, su poder no es comparable al de los verdaderos magos. Al ser creado el personaje el jugador deberá elegir una esfera elemental como cualquier hechicero (los elfos oscuros pueden elegir la nigromancia), no obstante no ganarán cinco hechizos en cada nivel, sino que sólo podrán escoger uno. El guerrero de la corte será más poderoso que otros combatientes en los niveles más avanzados, pero jamás igualará a un mago en poder.

Aquellos sortilegios con versiones avanzadas a una anterior (como Piel de oro o Reforzar dispersión 2) podrán ser escogidos, no obstante el jugador deberá hallar la versión primera para poder usar la mejorada.

- El personaje comenzará el juego con una categoría social fija de 70% en adelante.
- Los guerreros de la corte no sufren ninguna penalización a los PC por llevar una coraza de metal puesta.
- Por su excelencia en las más exquisitas técnicas de combate, obtendrá un bonificador de +1 permanente a su Ataque y/o Disparos en aquellas armas en la que se especialice.
- Comenzará el juego con una cota de mallas élfica y con un arma mágica seleccionada al azar (consultar con el DJ), aunque será una en la que se especialice.
- El elfo comienza con la pericia Diplomacias y costumbres y Conocimiento arcano.
- Una vez al día, el personaje podrá superar automáticamente un chequeo de (L).
- Se trata de un sujeto inmaculado, que desprecia la incompetencia y se muestra poco tolerante ante cualquier desperfecto. Si este guerrero tuviese una desventaja, no podrá (ni sabrá) utilizar sus beneficios, ya que el puntaje en ventajas de cada una se reducirá en 1.
- Semejante categoría requiere 10% de experiencia adicional para pasar de nivel.

Habilidades: +1 a todas las tiradas (L).
Alineación: Aunque el más apropiado de todos los alineamientos sea el neutral, el jugador podrá optar por cualquiera.

Enanos:

Guerrero Rúnico:
Ropajes y adornos: Gustan de llevar impresas en sus cuerpos grandes runas que se tatúan desde que son pequeños. No se preocupan demasiado por la moda y su aspecto, aunque sí gustan de parecer temibles y poderosos.
Forma de vida: Un hacha bien afilada, y un par de cabezas que cortar es todo lo que necesitan para divertirse. Pasean por todos lados buscando nuevas runas que transferir a su cuerpo, en especial en hombros, brazos y pecho. También suelen teñirse las barbas de colores extraños y difíciles de encontrar.
Actitud: En su mayoría no gustan mucho del habla, pero tampoco dejarán que alguien los calle o haga algo que ellos no deseen, y menos cuando son considerados unos de los guerreros enanos más duros y fuertes de todos los que existen.
Reglas especiales:

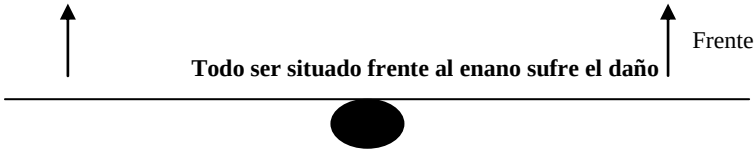
- **Inscripción de runas:** el guerrero transmite la magia y sabiduría de su pueblo en estas inscripciones, que tan sólo mencionarlas puede activar su poder. Ya a nivel 1 el personaje comenzará con 2 runas tatuadas: Gly y Nü, las mismas podrán estar tatuadas en cualquier parte del cuerpo del enano, y cuando este las pronuncia se iluminan con energía enanil y surten efecto como cualquier otro conjuro del juego. Similar a otros conjuradores del juego con la ascensión de niveles se obtendrán nuevos trucos, el guerrero se irá tatuando el nombre de sus nuevas runas en su piel y será todo un símbolo de prestigio para su pueblo y de terror para sus oponentes. Estas que sean adquiridas a mayor poder también brillarán cuando sean pronunciadas por el enano.
- A nivel 1 el guerrero ya tendrá un símbolo mágico en su epidermis, obtenida en su instrucción como señor de los mismos. Esta runa también será tatuada en la piel del enano, pero a diferencia de un conjuro se tratará como un objeto mágico. A continuación se dará una lista con runas y sus virtudes, el jugador optará por una sola de ellas:

Runas	Características
Urttak	El enano obtendrá +1 a su Ataque y Disparos base.
Rilpann	Se obtendrá +1 a la Ar natural.
Tögh	Todo aquel que intente contrarrestar la magia del guerrero penalizará en 1 sus tiradas de Dispersar Magia.
Irmma	El enano bonifica en 1 su tirada de (L).
Iljha Ci	Se bonifica en 2 la Iniciativa del personaje.

- De llegar a usar estilo de lucha sin armas y/o sin corazas, los ataques y armadura del enano se considerarán mágicos a todos los efectos.
- El personaje requiere 10% adicional de experiencia para pasar al próximo nivel.
- La gran determinación que dicta a estos personajes les otorga una bonificación de +2 a (L).
- El personaje comenzará con la pericia Conocimiento arcano debido a su familiarización con artilugios encantados.

- Otras pericia con la que contará desde el principio será Armería, ésta se relaciona mucho con la forja y la escultura, procesos similares al bajorrelieve de runas sobre la piel.
- El poder de un guerrero rúnico proviene de sus terribles conjuros, los mismos se basan en la comprensión de las viejas escrituras aprendidas en el pasado. Cada vez que el personaje se sirva de la magia enanil montones de símbolos esotéricos y frases indescifrables aparecerán en su cuerpo y brillarán con intensidad, atravesando ropas, corazas e incluso alumbrando todo a 30cm.
  A nivel reglas, esta magia actuará como cualquier otra, con la única diferencia que los conjuros son llamados runas:

Runa	Efecto	Nivel
Gly	Todos los ataques que realice el personaje durante el turno provocarán 5 PG adicionales. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.	1
Nü	Tirar Concentración. Todo el daño recibido en el momento por fuerzas elementales, como calor, frío, electricidad, etc., se reducirá en 5 PG, sumando +1 extra por nivel. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	1
Talm	Tirar Concentración. El enano realizará un ataque adicional durante el turno. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.	2
Hëga	Tirar Concentración. Se podrá omitir un daño (a elección) que el personaje haya recibido en el momento, aunque habrá que declarar el uso de la runa antes de conocer la cantidad de PG sufridos. Hëga puede utilizarse varias veces en el turno, aunque cada uso requiere invertir 5 PC. No puede ignorar los golpes críticos ni tampoco los Ataques Especiales. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	2
Ysh	Esta poderosa runa aumenta en 4 todas las habilidades y pericias del conjurador que tengan que ver con (L) durante 1h por nivel. **Tipo:** Psíquico.	3
Nass	Hacer una tirada de (L). Esta runa posee más de un uso: • El enano, sin aumentar su masa corporal, llega a pesar 1 tonelada extra por nivel. Bajo tal encantamiento las corrientes de aire o terribles golpes no lo podrán mover. • El segundo uso consiste en caer desde una altura (equivalente a 20m por nivel) sin recibir ninguna clase de daño o atontamiento. Protegerá de todas las caídas durante 1 minuto, en ese tiempo, el personaje podrá llevar consigo todo el equipo que su fuerza le permita (de llevar sobrepeso el efecto se disipará en el acto). • El enano podrá caminar sobre el agua sin problema alguno, ni siquiera perdiendo el equilibrio o teniendo cuenta lo que acarree consigo. Podrá correr, saltar e incluso caminar sobre las olas sin mojarse. Es importante decir que si cae o resbala, se hundirá en el líquido. **Tipo:** Transformación. Espontáneo.	3
Kzan	Tirar Concentración. El personaje penaliza las tiradas de Dispersar Magia de los oponentes en 2 puntos durante 1 turno por nivel. **Tipo:** Ataque.	4
Nüm	Tirar Concentración. Ráfagas de viento salen disparadas desde las armas del enano y todos los ataques que éste dé tendrán un alcance adicional de 10m por nivel. Tener en cuenta las siguientes indicaciones: 1. La runa se puede utilizar aunque se combata desarmado. 2. Si se emplea un arma de disparos o con municiones el hechizo sumará dicha distancia al alcance original de éstas (por ejemplo un arco disparará más lejos una flecha). 3. Bajo la influencia de este encantamiento todos los ataques ejecutados se tratarán como ataques a distancia (aplicar los modificadores correspondientes), para evitar estos habrá que desactivar la runa. Combatir a distancia **no se puede combinar con ninguna otra runa** y tampoco permite al rival hacer ningún control de Resistencia Mágica. **Tipo:** Ataque. Espontáneo.	4
Kzi Kzion	El enano toca con ambas manos a otro lanzador de conjuros (hacer los chequeos correspondientes) y le drena 10 PM/PF por nivel. Es importante aclarar que no se podrán superar los PM originales. **Tipo:** Ataque/Curación.	5
Antan Tular	Hacer una diferencia de Concentración contra el lanzador de conjuros escogido (quien haya realizado Devolución tendrá una penalización de –2). Al superar la tirada, el que haya lanzado Devolución rebotará el conjuro del hechicero opuesto y sus efectos se basarán en el nivel del vencedor. Es importante saber que para hacer Devolución no podrá haberse realizado otro conjuro en el mismo turno, aunque no habrá problema alguno en intentar dispersar. **Tipo:** Defensa.	5

Uhl	Chequear Concentración. Al recitar la runa en voz alta el especialista llama a una criatura cuya forma quedará a elección. El sirviente obedecerá todas las órdenes de su creador. Sus atributos son los siguientes: **Ataque:** 20 **Ar:** 8 **#Ataques:** 2 **Daño:** 2D6+10 **PG:** 60 Su duración será de 2 turnos por nivel. **Tipo:** Invocación.	6
An	Chequear (L). El enano se envuelve en una esfera de energía celeste con los ojos cerrados y levita a 50cm de altura durante 1 día por nivel (sin necesidad de ingerir alimentos o descansar). En ese transcurso el personaje no podrá sufrir daño alguno a menos que provenga de conjuros nivel 7 en adelante (incluyendo invocaciones), aquellos que quieran tocar el orbe sufrirán 2D6 PG multiplicados por el nivel del lanzador. El guerrero no podrá ejecutar ninguna acción mientras tanto, simplemente permanecerá en animación suspendida hasta que el encantamiento finalice su duración o sea dispersado. La única excepción a su inmovilidad serán los conjuros psíquicos, éstos podrán emplearse comúnmente. **Tipo:** Defensa/Psíquico.	6
Uhr	Hacer una tirada de Concentración. El personaje aumenta su masa corporal un 10% por nivel y las consecuencias son las siguientes: • Se bonificará +1 a (F) y (R) por nivel impar. • Se penalizará en 1 por nivel impar la (A) y Ar. • En cada mano se podrá utilizar un arma a dos manos. • Causará Miedo a los enemigos. La duración de esta runa es de 2 minutos por nivel. **Tipo:** Transformación.	7
Kiirro	Realizar un control de Concentración. El enano ganará todo chequeo de Iniciativa durante 1D3 turnos. Si bien este conjuro no ocupa tiempo alguno durante el turno, comenzará a actuar el turno siguiente. **Tipo:** Transformación.	7
Tägh	Hacer una tirada de Concentración, el encantamiento comenzará a actuar al principio del turno siguiente. El enano se planta con fuerza en la tierra y es capaz de usar la magia de 2 runas distintas durante 1 turno por nivel. **Tipo:** Transformación.	8
Uhn	El enano dispara un tremendo rayo color ámbar que envuelve por completo a una criatura por nivel que haya sido invocada, como un elemental o un esqueleto. Si el blanco no supera una tirada de (R) menos el nivel del lanzador se desintegrará en el acto. **Tipo:** Ataque.	8
Laj	De la frente del enano sale proyectada una gigantesca runa de energía azul que se mantendrá proyectada durante 1 turno por nivel impar. Todos aquellos que estén situados <u>frente</u> al enano sufrirán 1D8 PG multiplicados por nivel mientras la runa se mantenga activa, aunque el personaje no podrá realizar otra acción mientras.  **Guerrero Rúnico** **Tipo:** Ataque.	9
Irshya	Realizar un chequeo de Concentración. El enano abre una brecha en el aire que se mantendrá abierta 1 turno por nivel impar. Mientras el portal esté abierto, el lanzador del conjuro hará que todos los que pasen por allí se teletransporten a un lugar ya visitado por el guerrero en una distancia de 100m por nivel. **Tipo:** Invocación.	9
Akkl	Hacer un chequeo de Concentración –2. La runa brillará con gran resplandor en la frente del enano, mientras sus ojos se volverán completamente rojos. El personaje bonificará en 5 puntos su Ar, mientras que el modificador al daño de sus ataques se duplicará. La runa se mantendrá accionada durante 1 turno por nivel. **Tipo:** Defensa/Ataque. Espontáneo.	10
Ktoo	La runa más poderosa del enano no ocupará tiempo alguno en el turno para ejecutarse y durará 1 turno por cada nivel impar. Todos los hechizos de ataque (que no afecten al medio) dirigidos hacia éste serán automáticamente rebotados al lanzador. No habrá que ejecutar ninguna tirada para determinar si el rebote fue exitoso, como una tirada de Disparos o Concentración por parte del guerrero rúnico. **Tipo:** Defensa. Espontáneo.	10

¿Cómo se calcula la experiencia para pasar de nivel?

Cada aventura (sesión de juego) da 1000 puntos de experiencia, y si para alcanzar el nivel 2 se requieren 2000 puntos significa que la mayoría de los personajes obtiene dicho poder en dos sesiones. Los puntos son acumulativos en todos los niveles, por eso, los puntos obtenidos a nivel 2 se suman a los que se obtendrán para lograr la ascensión a nivel 3. O sea, es importante no comenzar la cuenta desde "0" cada vez que se obtiene un nuevo nivel.
Muchos personajes poseen una bonificación a su experiencia, la más corriente es del 10%, por ello se muestra en la tabla siguiente. En otros casos sucede lo contrario, y la cantidad de puntaje requerido es mayor que la del resto. Por último algunas razas y categorías tienen sus propios modificadores, en dicho suceso simplemente habrá que calcular el porcentaje en cuestión de la columna: **Puntos de experiencia requeridos para todas las categorías** (este es el puntaje madre, en este listado es que se basa el juego).

Nivel	Puntos de experiencia requeridos para todas las categorías	Bonificador del 10%	Penalizador del 10%
2	2000 (equivale a 2 aventuras)	1800	2200
3	5000 (equivale a otras 3 aventuras)	4500	5500
4	9000 (equivale a otras 4 aventuras)	8100	9900
5	14000 (equivale a otras 5 aventuras)	12600	15400
6	20000 (equivale a otras 6 aventuras)	18000	22000
7	27000 (equivale a otras 7 aventuras)	24300	29700
8	36000 (equivale a otras 8 aventuras)	32400	39600
9	45000 (equivale a otras 9 aventuras)	40500	49500
10	55000 (equivale a otras 10 aventuras)	49500	60500
11	60000 (equivale a otras 11 aventuras)	54000	66000
12	78000 (equivale a otras 12 aventuras)	70200	85800
13	91000 (equivale a otras 13 aventuras)	81900	100100
Y así…	-	-	-

Recompensar con experiencia

Muchos premios radican en dar puntos de pericia, puntos de ventaja, dinero, objetos mágicos y a veces pueden también darse puntos de experiencia para honrar distintas proezas de los personajes. Pueden otorgarse 500 puntos adicionales (a un solo personaje o al grupo entero) en cada aventura para algunos de los ejemplos siguiente:

- Un bribón logra salvar él solo o con poca ayuda a todos sus compañeros que estaban prisioneros.
- Un orador suertudo logra enmendar un terrible error o un comentario muy desafortunado que podría haber traído terribles consecuencias.
- Un aventurero curioso tiene una gran idea que logra darle un giro inesperado o positivo a la aventura.
- Un sabio logra evitar un gran peligro o una terrible batalla usando su cerebro en vez de la fuerza.
- Un valiente se enfrenta de manera heroica ante un peligro épico o un rival muy poderoso.
- Un honorable da un discurso esperanzador que llega al oído de su gente y le brinda ánimos y ahínco.
- Un ser terrible amedrenta a todo un grupo y evita un conflicto mediante la intimidación y el chantajeo.
- Un héroe es recompensado por terminar una campaña larga (aquí el bonus puede ser mayor).
- Un guerrero logra vencer a un legendario monstruo o a un famosísimo rival (aquí el bonus puede ser mayor).
- Otros ejemplos que el Director de Juego crea oportunos.

Caídas: daño y consecuencias.

A partir de que uno impacta contra el suelo desde una caída vertical de 3 o más metro de altura se sufre 1D6 puntos de daño a sus PG raciales, a partir de cada metro adicional se sumará 1D6 extra al daño.
Además de las heridas sufridas también siempre se deberá chequear una tirada de (R) contra críticos ya que huesos y órganos pueden romperse o estallar. Por cada 5 metros que uno caiga tendrá -1 en el control de aguante, o sea a 5 metros tendrá -1 en su dado, pero a los 30 metros ya tendrá -6 y así. En caso de tener éxito el personaje únicamente habrá recibido daño, pero su organismo permaneció intacto.
Ante este tipo de circunstancias la pericia Acrobacias y equilibrio puede ayudar muchísimo, ya que un chequeo exitoso de ésta favorece las probabilidades de disminuir el daño racial de la siguiente manera: Por cada 5 metros que uno caiga tendrá -1 en el control de la pericia, o sea a 5 metros tendrá -1 en su dado, pero a los 20 metros ya tendrá -4 y así. En caso de tener éxito el personaje reducirá 2 puntos de golpe por cada D6 que reciba a su salud. Ejemplo:

Altrial, un alto elfo marcial se ha inmiscuido en reinos perteneciente a elfos oscuros del sur en busca de su hermana perdida. El espía utiliza sus legendarias técnicas secretas para escalar las elevadas torres sin utilizar ningún tipo de herramienta, sin embargo lo que no sabe Altrial es que el espía se ha convertido en espiado… Ravaloth, el aéromago, contempla al marcial desde las alturas y ataca salvajemente al alto elfo, que tras una ardua batalla da un paso en falso y se desprende de la elaborada superficie de mármol. Esta empinada torre posee 24 metros (que equivale a un gran edificio de 8 pisos, teniendo en cuenta 3m por cada uno), si se saca la cuenta el daño sería de 22D6 (1D6 a partir de 3m y 1D6 adicional por cada metro en adelante, que serían otros 21 dados) y no hay muchas criaturas que puedan sobrevivir a semejante impacto, no obstante Altrial no es ningún principiante: ya que posee un valor de 20 en la pericia Acrobacias y equilibrio. Como el modificador a dicho chequeo es de -1 cada 5 metros, el guerrero tendrá -5 a su tirada, por eso su control para caer mejor posicionado será de 15 o menos. El jugador tira el dado y obtiene 11 en el D20, por ende el marcial da una espectacular maniobra en el firmamento y consigue reducir en 44 puntos de golpe tal desplome. Mientras tanto el DJ tira los 22D6 para determinar el desenlace de la batalla y obtiene un resultado de 60 PG Raciales, un golpe devastador para un sujeto ordinario. Ahora bien, a esos 60 PG se le restan los 44 que Altrial consiguió reducir debido a su destreza, y eso da en total un resultado de 16 PG Raciales sufridos ante tal accidente, como este guerrero tenía 18 PG (por diversos modificadores) quedó vivo por tan sólo 2 PG. No todo termina ahí, ya que aún falta la tirada de (R) contra golpes críticos: también se penaliza en 1 cada 5 metros de altura, por ende a 22 metros nuevamente el modificador restará 5 puntos. Altrial posee 14 en dicho atributo, que al verse disminuido en 5 le queda un 9 o menos para obtener en el control, el jugador lanza el dado y falla porque obtiene 17: se hacen las tiradas correspondientes viendo la TABLA DE GOLPES CRÍTICOS (se tira el D8 y luego el D6). El elfo hizo un giro espectacular en el aire y logró aterrizar con movimientos cuasi felinos, no obstante una de sus piernas sufrió un terrible golpe y durante un buen rato permanecerá inutilizada. A paso lento y bajo una peligrosísima renguera el marcial aprovecha la infinidad de pinos nevados para esconderse del acecho de Ravaloth, que grita maldiciones al viento por haber perdido de vista a su presa...

Resumen de las reglas para caídas:

- A partir de 3 metros en caída libre se sufre 1D6 a los PG Raciales.
- Por cada metro adicional (luego de los 3 metros iniciales) se suma 1D6 extra.
- Tirar (R) contra críticos, restando -1 por cada 5 metros.
- Se puede tirar Acrobacias y equilibrios para reducir en 2 cada D6 del impacto. El chequeo se penaliza en 1 por cada 5 metros que forme la caída.

Índice

Atributos (1)
El poder de cada atributo (4)
Modificación a los atributos (5)
Habilidades (5)
Tabla de Opuestos (8)
Razas y modificadores (8)
Humanos (9)
- Hombres de Almoon (9)
- Hombres de Amara (10)
- Hombres de Draconia (11)
- Hombres de Murabia Joadim (12)
- Hombres de Northland (13)
- Hombres de Öltenh (14)
- Hombres de Tar (15)
- Hombres de los Pueblos Libres (16)
- Hombres de Shitza (16)

Elfos (17)
- Altos elfos (18)
- Elfos marinos (20)
- Elfos oscuros (21)
- Elfos silvanos (23)

Semielfos (24)
Duendes (26)
Enanos (28)
- Enanos de las montañas (29)
- Enanos de las llanuras (30)

Ogros (31)
Categorías Principales (33)
Luchador (34)
Hechicero (34)
Categorías Secundarias (36)
Elegir una Categoría Secundaria (36)
Modificadores y Reglas especiales de las Categorías Secundarias (39)
- Amazona (40)
- Asesino (40)
- Bárbaro (42)
- Berserker (43)
- Caballero (43)
- Cazarrecompensa (44)
- Civil (45)
- Corsario (45)
- Guardián del Bosque (46)
- Juez (48)
- Ladrón (49)
- Luchador (50)
- Paladín (50)
- Valkiria (52)
- Guerrero Elemental (53)
- Pesadilla (54)
- Marcial (54)
- Maestro de Armas (56)
- Defensor (56)
- Ingeniero (57)
- Jinete de Águilas (59)
- Señor de las Bestias (60)

Reglas de Combate (61)
Secuencia del turno (61)
Opciones durante el turno (62)
Bonificadores a la tirada de ataque (62)
Penalizaciones a la tirada de ataque y Defensa (62)
Golpes Críticos (63)
Efectos (tabla de golpes críticos) (63)
Pifias (64)
Concentración (64)
Cansancio (64)
Ataques Especiales (64)
Psicología (65)
Belleza (65)
Estilos de Lucha (66)

- Lucha sin armas (66)
- Lucha con una sola arma (67)
- Lucha con arma a dos manos (67)
- Lucha con dos armas (68)
- Lucha con arma y escudo (68)
- Lucha con arcos y ballestas (69)
- Lucha con armas arrojadizas (69)
- Lucha montada (70)
- Lucha sin coraza (70)

Armamento y Especializaciones en armas (71)

Beneficios de las Especializaciones en armas (71)
Armas y Armaduras (71)
Armamento de razas específicas (74)

Ventajas (77)

Descripción de las Ventajas (77)
Ventajas de ogros (81)

Desventajas (82)

Pericias (83)

Inteligencia en las Pericias (83)
Descripción de cada Pericia (84)

Conjuros (86)

Su uso (86)
Clasificación de conjuros (87)
Detectar Magia (87)
Energía: Puntos de Magia y Puntos de Fe (88)
Obtención de PM/PF (88)
Técnicas para conjuradores (88)

Elementos, magos y sus repertorios de conjuros (89)

- Mago de Agua (89)
- Mago de Fuego (96)
- Mago de Tierra (102)
- Mago de Viento (108)
- Nigromante (115)
- Alquimista (121)

Divinidades y Guerreros con magia (125)

Divinidades (125)

- Fimberdel (125)
- Gromril (127)
- Gurta (128)
- Hirak (129)
- Kalgoth (130)
- Keergal (131)
- Lamhy (132)
- Lammock (132)
- Lu Mei (134)
- Sargaster (134)
- Shavaloon (135)
- Tarnus (137)

Reglas especiales de todos los sacerdotes (138)
Conjuros del bien (138)
Conjuros de la neutralidad (141)
Conjuros del mal (143)

- Bardo (146)
- Guerrero de la Corte (150)
- Guerrero Rúnico (150)

Caídas y Consecuencias (182)

Experiencia (183)